



OFFICIAL
PlayStation[®]
№4 (25) апрель 2000 <http://www.gameland.ru> РОССИЯ

ПРЕМЬЕРА PS2



TOKYO 2000 ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ



ВСЕ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2

Ridge Racer 5 Tekken Tag Tournament The Bouncer Kessen Street Fighter EX 3 Onimusha Gran Turismo 2000 Final Fantasy X Final Fantasy XI Black and White The World is not Enough Driving Emotion Type-S Dark Cloud Dead or Alive 2 Unreal Tournament SSX FIFA 2000 Oni Summoner Ninja Gaiden Oddworld: Munch Oddyssee Exterminator Evergrace Eternal Ring Armored Core 2 Fantavision Golf Paradise ISS 2000 500 GP X-Fire Getaway Maximo Disney All Stars Midnight Club Street Racing Reiselied Sky Surfer Wild Wild Racing

**Компьютерное пиратство преследуется ЗАКОНОМ РФ
По итогом ушедшего года борьба с пиратством
приобрела более масштабную форму:**

- изъято контрафактной продукции - более 700 000 нелегальных копий
- проведена огромная профилактическая работа
- наработана практика ведения судопроизводства по авторскому праву
- привлечены к уголовной и административной ответственности 168 человек - нарушителей авторского права



www.elspa.ru

OFFICIAL PlayStation® **РОССИЯ**

№4 (25) апрель 2000 <http://www.ps2russia.ru>

ПРЕМЬЕРА PS2

ТОКИО 2000

ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ РЕПОРТАЖ

+ ВСЕ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 2

Pidge Racer 3 Tekken 3 Tag Team vs. evil The Bouncer Mission Star of the Fight E3 Onimusha Gran Turismo 2000 Final Fantasy VII Final Fantasy VII: Blood and Metal The Idolz of Not Enough Deltaplano: Electron Type S Dark Cloud Dead or Alive 2 Unreal Tournament 2000 FIFA 2000 Out Commoner Hitman: GoldenEye Oddworld: Munch's Oddysee Final Fantasy VII: Advent Children Final Fantasy VII: Advent Children GoldParadise TGS 2000 5000GP F-Zero: Maximum Velocity Final Fantasy VII: Advent Children GoldParadise TGS 2000 5000GP



Здравствуйте, уважаемые читатели!

Не будет большим преувеличением сказать, что четвертого марта 2000 года, в день выхода в свет игровой приставки PlayStation 2, видеоигры вступили в новый этап своего развития. Встали они в него не безболезненно и даже, прямо скажем, не без скандала, однако сути дела это не поменяло. Факт остается фактом: после поступления на рынок новой игровой приставки от Sony в игровой индустрии официально начался переход на новое поколение игровых приставок. А это значит, что предыдущему поколению консолей вскоре придется уйти на покой. Это одновременно является и радостным, и грустным событием. С одной стороны, уже через год-полтора на нашу любимую PlayStation, скорее всего, перестанут в массовом порядке выходить высококачественные игры. Но одновременно с этим уже на новенькой PlayStation 2, гигантский рассказ о которой ждет вас на страницах этого журнала, будут разрабатываться гораздо более совершенные с графической и игровой точек зрения проекты.

Мы же, в свою очередь, постараемся продолжить освещение жизни оригинальной PlayStation настолько долго, насколько это будет возможно.

Ну а затем, я надеюсь, мы снова встретимся с вами, уже играя на PlayStation 2.

Главный редактор OPM Россия, Борис Романов.



№4 (25)
апрель 2000

СОДЕРЖАНИЕ

COVER STORY

4-10

PlayStation 2 наконец-то вышла. Правда пока только в Японии, но это уже и не важно. Самое главное, что с ее приходом мир видеоигр обязательно претерпит целый ряд положительных изменений, свидетелями которых будем мы с вами.

НОВОСТИ 12-13

Именно здесь мы вам расскажем о том, когда же, наконец, на PlayStation выйдет новая серия Final Fantasy и что происходит на фронте фильма по мотивам знаменитого Tomb Raider'a.

RULEZ 14-21

Этим летом на экраны кинотеатров выйдет дорогостоящий боевик X-Men по мотивам комиксов компании Marvel. О ней и о ее героях, а также о тех играх, в которых они принимают участие, мы и поговорим в нашем новом рулезном репортаже



X-IT? 22-23

Новая порция ужасов ждет нас в продолжении популярной бродилки Nightmare Creatures. Эксклюзивные подробности проекта, к разработке которого приложили руку такие гранды как Konami и Universal – на странице 22. Многие прочат ему статус суперхита.

СКОРО 25-34

- Rollage Stage 2 26
- Colony Wars Red Sun 28
- Jedi Power Battles 30
- Alone in the Dark 4 32
- Micro Maniacs 34



Предлагаем вашему вниманию аннонс самого перспективного на данный момент космического симулятора для PlayStation. Игра выполнена в лучших традициях серии Colony Wars и способна привлечь не только упорных любителей жанра.



39-48 ОБЗОР

Fear Effect	40
Tiny Tank	42
Eagle One	
Harrier Attack	44
Hot Wheels	
Turbo Racing	46
Jet Rider 3	48



Новый проект на четырех дисках, продолжающий традиции легендарного Resident Evil — Fear Effect. Полный обзор этой стильной и неимоверно классной игры читайте на страницах 40-41.

49-64 ТАКТИКА

Gran Turismo 2 - второй гоночный проект от Sony. Сложная, во многом спорная игра, но здесь не то место, где говорят о качестве. Мы постараемся лишь дать более-менее полный набор правил и советов, призванных помочь новичкам стать профи.



Наше немного запоздалое прохождение хитовой приключенческой игры от Infogrames по мотивам нашумевшего фильма "Mission Impossible" ждет вас на странице 58.

66-72 КОДЫ/ПИСЬМА

Всеми любимые рубрики "Коды" и "Письма" снова на арене!.. Из первой вы узнаете несколько интересных секретов, которые помогут вам в жизни. Во второй же вас ждет очередная порция мнений и суждений, достойных публикации в нашем журнале.

Подписка
во всех
отделениях
связи
России !



Подписной индекс
в «Объединенном
каталоге 2000»
("Зеленый каталог")
«Playstation» — 87022,
«Playstation+CD» — 86894

OFFICIAL PlayStation РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компания» (учредитель)
Дмитрий Агарун (директор) dmitri@gameland.ru
Борис Скворцов (фин.директор) boris@gameland.ru
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

Редакция:

Борис Романов (глав.редактор) boris@gameland.ru
Михаил Разумкин (техн. редактор) razum@gameland.ru
Екатерина Васильева (корректор)

Дизайн, верстка:

Сергей Лянге serge@gameland.ru
Михаил Огородников michel@gameland.ru
Иван Солякин ivan@gameland.ru

Дизайн обложки: Михаил Огородников

Для писем:

101000, Москва, Главпочтamt а/я 652, «Official PlayStation»

Web-Site:

http://www.gameland.ru, e-mail: oprm@gameland.ru

Рекламная служба:

Игорь Пискунов
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211
e-mail: igor@gameland.ru

Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,
Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230
Факс офиса: (095) 125-0211
Тел./факс склада: (095) 207-0962
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,
комн.б, ст. метро «Курская».

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и предлагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии "ScanWeb", Finland
Official PlayStation Magazine, Russia

ВНИМАНИЕ! Редакция журнала Official PlayStation предлагает опытным PS-геймерам попробовать себя в качестве авторов прохождений. Наличие компьютера с выходом в Интернет обязательно. E-mail: boris@gameland.ru

#4'2000 СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Alone in the Dark 4	32
Colony Wars Red Sun	28
Eagle One Harrier Attack	44
Fear Effect	40
Gran Turismo 2	50
Hot Wheels Turbo Racing	46
Jet Rider 3	48
Marvel vs. Capcom EX	20
Micro Maniacs	34
Mission Impossible	58
Nightmare Creatures 2	22
Rollcage Stage 2	26
Spider Man	16
SW Ep1 Jedi Power Battles	30
Tiny Tank	42
X-Men	18

SPYRO²

GATEWAY TO GLIMMER



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PLAYSTATION 2

ЯПОНСКАЯ СКАЗКА

Репортаж с премьеры новой суперконсоли Sony



Примерно шесть лет назад на японском игровом рынке произошла настоящая революция. После многочисленных провалов таких гигантов как Matsushita, Philips, Mattel, Bandai впервые в истории на него смогла проникнуть и закрепиться крупная компания бытовой электроники. Разумеется, речь идет о Sony и ее сверхпопулярной приставке PlayStation. Будучи изначально совместным проектом с компанией Nintendo по созданию некоего расширения для Super Nintendo, PlayStation, превратившись в независимый проект, не только смогла поначалу на равных тягаться с новой и также CD'шной приставкой Sega Saturn, но и в результате выиграть в конкурентной борьбе у бывшего партнера. Грамотная рекламная политика, сказочные условия для разработчиков и независимых издательств сделали детище Sony практически неуязвимым. Результат - более 60 миллионов проданных приставок, и комфортное лидерство в игровой индустрии плюс повышенное внимание прессы и фанатов к любому небрежно оброненному слову, любому слуху, любой псевдосенсации, касающихся планов Sony по созданию продолжателя дела PlayStation.

Сергей ОВЧИННИКОВ



Конкуренция со стороны растущих как на дрожжах платформ нового поколения у Sega, Nintendo, и теперь вдобавок к ним, еще и Microsoft, заставили Sony начать действовать много раньше, нежели компания планировала. Несмотря на то, что разработка новой системы велась еще с 1995 года, Sony навряд ли собиралась прерывать жизненный цикл PlayStation так рано. Еще важнее то, что даже сегодня, когда игровая система Dreamcast от Sega уже выпущена на всех основных рынках, никакой основательной конкуренции со своей стороны она составить PlayStation и даже Nintendo 64 пока не может. И все-таки, PlayStation2, подобно гигантскому огнедышащему дракону неотвратимо надвигается на игровой мир. И первой «жертвой» этого монстра традиционно стала японская земля... 4 марта 2000 года (по местному календарю цифра выглядит 12.3.4 - четвертое марта двенадцатого года по восточному циклу летоисчисления) самая ожидаемая игровая консоль всех времен показалась на полках японских магазинов. Но не будем забегать вперед - еще за две недели до этого события в Токио произошло еще одно крупное событие, имеющее прямое отношение к теме нашего разговора.



PlayStation Festival 2000: Театр одного актера.

В гигантском выставочном комплексе Makuhari Messe, который обычно принимает в своих стенах крупнейшую игровую выставку Японии Tokyo Game Show, Sony на манер своего бывшего лучшего друга Nintendo провела за пару недель до премьеры PlayStation2 свою собственную игровую выставку. Выставку, на которой все внимание было отдано одной единственной платформе. А именно, PlayStation2. Более пятисот консолей напряженно работали все три февральских дня, показывая всем желающим более двадцати различных игровых проектов, а также демонстрируя богатые возможности DVD-видео. Sony полностью ознакомила потенциальных покупателей недешевой игрушки (а их пришло на выставку, по разным оценкам, от 40 до 60 тысяч человек) со всем спектром игр на PlayStation2 первого полугодия жизни новой платформы. Центральное место в экспозиции, естественно, заняли игры компании Namco, которая единственная из крупных издательств поддержала PS2 не словом, а делом, решив выпустить на нее практически сразу два своих основных суперхита - сверхстильную гонку Ridge Racer V и новый Tekken "три в одном" Tag Tournament. Разумеется, не обошлось и без громких анонсов. Несмотря на явную направленность экспозиции в сторону рядовых игроков, или по крайней мере, фанатов видеоигр, некоторые компании все же предпочли именно эту выставку для того, чтобы заявить о своей поддержке но-

вого формата Sony. Так, например, главный стратегический партнер Sony издательство Square анонсировало на ней свой новый крупный проект с участием персонажей студии Disney. Всем знакомые Mickey Mouse, Donald, Goofy и прочие суперзвезды примут участие в Action/RPG, которая пока называется Disney All Stars. При этом графика в игре, по мнению представителей компании, будет неотлична от мультипликационной. За исключением того «усовершенствования», что она еще окажется и трехмерной. Действительно, ранняя технологическая демо-версия, в которой неулюкий Goofy бегал, прыгал и ловил всякие предметы, выглядела вполне убедительно. Правда, кроме самого супердетализированного Goofy на экране больше ничего не появлялось. Издательство Capcom в свою очередь не только продемонстрировало на видео раннюю вер-

нальной PlayStation для достижения такого статуса понадобилось около трех лет, однако все активные игроки в индустрии полагают, что на сей раз так много времени дело не займет. Что же касается центрального проекта на платформе в этом году, то великий и ужасный Gran Turismo 2000 показался перед многочисленными поклонниками в достаточно примитивном виде демки с одной трассой и всего несколькими автомобилями. И несмотря на внушительные полигональные модели и примечательный набор спецэффектов, выглядел он достаточно сыро. Странные крупнозернистые текстуры, более чем спорные решения с освещением, слишком примитивное построение ландшафтов и зданий, - все выдавало в GT 2000 его явную незавершенность. Похоже, что команде Poliphony Digital потребуется еще некоторое время для окончательного освое-



нию своего будущего суперхита из жизни древней Японии Onimusha (которая, во всяком случае, пока использует лишь заранее отрендеренный задний план на манер Resident Evil), но и анонсировало свой новый проект под названием Maximo, который

мощи PlayStation2. По нашим оценкам, хоть сколько-нибудь завершенную версию игры нам доведется увидеть лишь осенью на выставке Tokyo Game Show Autumn в Японии или ECTS в Англии. А выйдет игра, видимо, к ноябрю-декабрю. Но главным

Главным сюрпризом выставки стала демонстрация знакомого уже многим проекта под названием Dark Cloud, который теперь, приобрел черты настоящего хита.

легче всего охарактеризовать как трехмерный Ghosts'n'Goblins. Стоит ли говорить, с каким энтузиазмом фанаты восприняли такое известие? Однако если Onimusha планируется к выпуску уже в этом году (не исключено, что уже летом), то как Square, так и Capcom предпочитают пока отодвинуть свое активное участие в жизни PS2 до начала следующего года, когда приставка, по их расчетам, уже будет продана в достаточном количестве, чтобы можно было продавать игры миллионными тиражами. Ориги-

сюрпризом выставки стала демонстрация, правда, лишь в форме видео, знакомого уже многим проекта под названием Dark Cloud, который теперь, спустя полгода после его анонса, приобрел наконец черты настоящего хита. Таким титулом его можно наградить, прежде всего, благодаря весьмациальному дизайну и сногшибательно красивым графическим решениям. Именно (и только) в Dark Cloud мы смогли, наконец, увидеть все те технические приемы, которые Sony так активно рекламировала в своих технологических демках на протяжении всего последнего года. Очаровательная силиконовая вода (все еще больше похожая на ртуть, но зато с настоящими волнами и характерной фактурой реальной, пусть и густой, жидкости), продуманное до мелочей освещение, богатые полигональные модели не только персонажей, но и окружающих их объектов, отличная анимация - все это заставляет практически поверить во все сказанные Sony накануне.





Несмотря на то, что на PlayStation Festival в результате пришло намного меньше людей, чем обычно приходит на традиционный никендовский Space World (что можно легко объяснить тем, что у Nintendo вход на выставку всегда бесплатный), основная задача ее организаторов была с блеском выполнена. PlayStation2, наконец-то стала главной темой разговоров, статьи о платформе и играх на нее появились во всех газетах, журналах и информационных программах (удивительно, но и у нас, в России), положительные ожидания сотен тысяч игроков оказались мгновенно направлены на грядущую премьеру, - была создана практически идеальная атмосфера для предстоящего суперстарта.

Три... Два... Один... Поехали!

Запуск новой игровой платформы в Японии - это событие национального масштаба. Чего же еще кроме тотального безумия можно ожидать от нации, примерно половина которой играет в видеоигры, а добрые десять-пятнадцать процентов являются настоящими фанатами этого дела. Любой запуск мало-мальски значимой и разрекламированной платформы сопровождается колossalными очередями, ночевками у порогов магазинов, и как следствие - распродажей всего содер-

Запуск новой игровой платформы в Японии - это событие национального масштаба. Чего же еще кроме тотального безумия можно ожидать от нации, половина которой играет в видеоигры,

жимого магазинов подчистую в первый же день. Можно сказать, что ночные бдения у магазина электроники - это своеобразный национальный вид спорта, от которого многие японцы просто без ума. Еще бы, ведь им всегда достается все самое лучшее и раньше кого бы то ни было в мире. Сказать, что фанаты испытывали энтузиазм по отношению к новой приставке Sony - это значит не сказать ничего. Еще за двое суток до «часа X» на улицах основных «электронных» районов Токио Акихабара и Сибуйя начали концентрироваться приготовившиеся к худшему и запасшиеся спальными мешками, плеерами и GameBoy'ами японцы, небезосновательно ожидающие, что приставок 4 марта на всех не хватит. Купить же новую консоль именно в день премьеры - это своего рода предмет

настоящей гордости. Конечно же, воды в огонь подлила сама Sony, первоначально обещавшая выпустить в свет в первый же день минимум миллион приставок, и столько же - во второй. Однако с той же скоростью, с которой приближалась заветная дата, с такой же и падали расчетные объемы поставок. Сначала выяснилось, что приставок будет всего миллион. Потом оказалось, что значительная часть этого объема будет зарезервирована собственным онлайновым магазином Sony, который принял приблизительно 350 тысяч заказов на приставку и игры для нее. Кампании по предварительному заказу PS2, проведенные рядом крупных японских магазинов, были приостановлены, едва успев начаться. Надо сказать, что это весьма типичная для японской игровой индустрии ситуация. Производитель новой консоли, естественно испытывающий кое-какие трудности с производством первой партии приставок (причин этих трудностей масса: от большого процента брака до слишком высокой себестоимости и нехватки производственных мощностей), старается получить выгоду из возможного дефицита. Активная реклама вместе со страшными слухами о том, что приставок будет просто-таки



Краткая история проекта PlayStation2

1995-1996 - Разработка проекта под кодовым названием PSY ведется Sony Computer Entertainment и Toshiba под руководством президента SCEI Кена Кутаги в полной секретности.

Осень 1998 - Незадолго до выхода в свет игровой приставки Dreamcast от Sega, пошли слухи о том, что в самом начале декабря Sony объявит свою новую консоль, чтобы противостоять Dreamcast на японском рынке. Однако, несмотря на уверенность многих аналитиков, Sony предпочла помолчать.

Февраль 1999 - Toshiba совместно с Sony представляет на всемирной конференции по полупроводникам свой новый мощнейший медиа-процессор, названный Emotion Engine. Процессор на конференции представляет сам создатель PlayStation, и не остается никаких сомнений в том, что именно он будет положен в основу новой приставки от Sony.

2 марта 1999 - На вечеринке, посвященной пятидесятимиллионной проданной в мире приставке PlayStation, Sony проводит пресс-конференцию "A Glimpse of the Future" (Взгляд на Будущее), на которой анонсирует технические спецификации платформы «PlayStation следующего поколения» и демонстрирует несколько впечатляющих технологических демо-версий.

Май 1999 - Технологические демки PlayStation2 демонстрируются на крупнейшей выставке E3 Expo в Лос-Анджелесе наряду с играбельной демо-версией будущей Gran Turismo 2000

13 сентября 1999 - Официальный анонс PlayStation 2 и огромного количества игровых проектов для новой платформы. Становятся известны официальное название, внешний облик, цена, окончательные характеристики и дата выхода суперприставки Sony.

17-19 сентября 1999 - PlayStation2 впервые предстает перед публикой на выставке Tokyo Game Show Autumn'99 - показаны Tekken Tag Tournament, Dark Cloud, GT 2000 и Ridge Racer V, а также некоторые другие проекты.

Февраль 2000 - Sony проводит выставку PlayStation Festival 2000, на которой показывает в финальном варианте все игры, которые поступят в продажу с PlayStation2.

4 марта 2000 - PlayStation 2 поступает в продажу в Японии.

подняла волну ажиотажа, позволившую в первый же день беспрепятственно продать, по разным оценкам, от 350 до 500 тысяч консолей. Поставки же заказанных приставок из Интернет-магазина были задержаны примерно на неделю, и, видимо, все зарезервированное для них количество было продано на улицах в первый же день. Таким образом, Sony умудрилась рапортовать о поставках 980 тысяч PlayStation 2 4 марта, хотя реально в тот день в продажу поступила несоизмеримо меньшая часть консолей. Но ведь главное - это впечатляющие цифры, а вовсе не правдивость отчетов.

Вместе с PlayStation 2 в продажу поступило 13 самых разнообразных игр, - число, рекордное для Японии. Обычно в Стране Восходящего Солнца приставки выходят с двумя-тремя, максимум - четырьмя доступными играми. Впрочем, более-менее достойных представителей игрового племени среди этих тринадцати было примерно полдюжины, остальное же составляли всевозможные маджонги. Триумфальное шествие возглавил, как и предполагалось, Namco'sкий Ridge Racer V, разошедшийся слегка разочаровывающим для флагмана тиражом чуть более 250 тысяч копий. Впрочем, до выхода новых суперхитов Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2 и Driving Emotion Type-S 30 марта RR5 имеет все шансы удвоить свои результаты. На почетном втором месте оказалась многобюджетная суперстратегия Kessen небольшого из-

ни «стоя», иногда при просмотре DVD наблюдаются проблемы со звуком, а поиграв в Ridge Racer V можно случайно стереть с карточки памяти драйверы для проигрывания DVD-видео. Хотя эта проблема легко устраняется записью оных со специального диска утилит, поставляемого в комплекте с приставкой, все равно для небольшого скандалчика этого оказалось достаточно. Гораздо более серьезную реакцию вызвал тот факт, что оказывается, удерживая определенную комбинацию кнопок на контроллере во время загрузки приставки, можно заставить ее проигрывать DVD-видео диски не только родной, японской второй зоны, но и любой другой. Естественно, это известие с большим воодушевлением было встречено фанатами, однако самой Sony оно доставило массу неприятностей. Уже на момент выхода в свет этого номера все «проблемы» будут решены выпуском обновленного драйвера, который заблокирует вышеупомянутые возможности. Так что, похоже, диски с утилитами первого тиража скоро станут раритетом.

Что мы знаем, и чего не знаем о PlayStation 2.

Итак, PlayStation 2 - достаточно солидная по фотографиям, но реально не слишком большая (чуть шире и несколько выше оригинальной PlayStation) приставка черного цвета с небесно-голубой подставкой (она продается отдельно) для вертикальной или горизонтальной установки. Фактура пластика не мутная, поэтому PS2 всегда выглядит будто бы отполированной, начищенной до блеска, что придает всей конструкции определенный шарм. Опсения по поводу внешнего дизайна консоли, высказанные рядом журналистов и игроков сразу после анонса финального облика PS2 в сентябре 1999 года, никак не находят подтверждения. PS2 выглядит просто космически современно и стильно, - команда создателей дизайна знаменитых компьютеров Vaio потрудилась на славу. Будучи столь высокотехнологичным продуктом, PS2 изнутри практически забита всевозможным «железом», в результате чего приставка чрезвычайно тяжела, - порядка 2,4 килограммов и трудно поддается раз-



дательства Koei, которому удалось благодаря усиленному вниманию прессы и фанатов занять сегодня заметное место на японском игровом рынке. «Бронза» досталась маловпечатляющему, но все-таки местами симпатичному файтингу Street Fighter EX3 от Arika и Capcom, который с легкостью занял вакантную пока нишу файтингов на новой приставке, и был продан стотысячным тиражом, - для такого «шедевра» это более, чем впечатляюще.

Радости по поводу выхода новой консоли традиционно были несколько омрачены сообщениями о случаях брака или немногочисленных «глюков» с карточкой памяти. Так, например, выяснилось, что некоторые приставки нестабильно работают в положе-

Технические характеристики PlayStation 2.

Центральный процессор

Emotion Engine

294.912 MHz

32 MB Direct Rambus DRAM

Графический сопроцессор

Graphics Synthesizer

Тактовая частота

147.456MHz

Графический буфер памяти

4MB VRAM

Звуковой процессор

SPU2, 48-канальный стерео-звук,
поддержка Dolby Digital
2MB

Объем звуковой памяти

PlayStation CPU+ (LSI Logic)

Эмулятор PlayStation/Процессор ввода-вывода

33.8688 MHz

Тактовая частота

2 MB

Оперативная память

DVD 4X, CD 24X

Скорость чтения носителей информации

PlayStation CD-ROM (черные),

PlayStation 2 CD-ROM (синие),

PlayStation2 DVD-ROM,

DVD-Video,

CD-Audio

Карта памяти PlayStation2

8MB

Карта памяти PlayStation

64 Kb

борке. Более того, чтобы воспрепятствовать вероломному проникновению в недра консоли, Sony спланировала ее конструкцию таким образом, что открыть приставку, не разрезав или не повредив одного жизненно важного кабеля, совершенно невозможно. Так что поклонникам модифицирующих чипов для проигрывания дисков всех зон или даже (уласи Боже!) пиратских игр придется

копроизводительный канал передачи данных, позаимствованный у компании Apple и также обладающий возможностью подключения всевозможных периферийных устройств от принтеров до ноутбуков. Плюс ко всему имеется еще и слот для так называемых PC Card, - интерфейс, используемый на мобильных компьютерах для подключения модемов, сканеров, Ethernet-адаптеров, кар-

Великолепная пятерка.

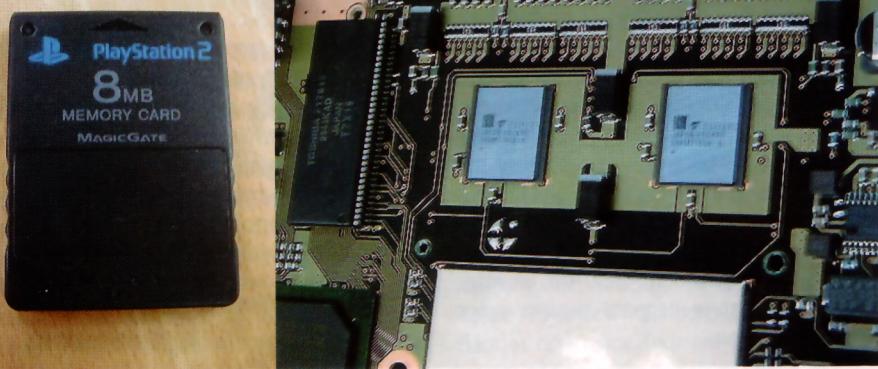
Из всех игр, поступивших в продажу 4 марта вместе с PlayStation2 достойны вашего внимания далеко не все. Из 13 изначальных проектов, мы выбрали пять самых интересных, о которых непременно расскажем в этой главе нашего объемистого репортажа.

Ridge Racer V

Издатель: Namco

Разработчик: Namco

Флагманская гонка от Namco по традиции сопровождает запуск очередной приставки Sony. Как ни странно, Ridge Racer V более всего напоминает тот старый, первый Ridge Racer, появившийся на свет еще в 1994 году. И несмотря на очевидные графические достоинства, является на самом деле некоторым шагом назад по сравнению с великолепным Ridge Racer Type4. В игре восемь трасс, но все они расположены в одном единственном городе Ridge City и, соответственно, совпадают друг с другом на ряде участков. Кататься можно по дневным, вечерним и ночным



основательно потрудиться над этим аппаратом. На передней панели имеется всего две кнопки, которые расположены в непосредственной близости от лотка DVD-ROM'a - это Eject и Reset, позволяющие соответственно, выдвинуть этот самый лоток для смены диска и перезагрузить приставку. Нажатие клавиши Reset в течение двух секунд погрузит приставку в состояние сна, что для игровой консоли может считаться состоянием удивительным. Включать же и выключать приставку вам придется, обратившись к ее задней панели, - именно там находится заветный переключатель. Сразу становится ясно, что по замыслу создателей приставки, выключать ее потребуется совсем нечасто, и PS2 будет работать в доме на манер видеомагнитофона или телевизора, постоянно находясь в режиме готовности к работе. Настоящие же преимущества это принесет с появлением обещанного Sony кабельного модема, что поможет PS2 действительно превратиться в центр домашних развлечений. Но это все пока в мечтах и планах...

На передней панели также находятся два слота для подключения стандартных джойстиков Dual Shock2 или любых сертифицированных контроллеров от стандартной PlayStation, а также как новых, так и старых карточек памяти, соответственно, для старых и новых игр. Играть вчетвером на PS2, по крайней мере без дополнительных устройств типа MultiTap, к сожалению, невозможно, хотя есть вероятность появления контроллеров, выполненных по стандарту USB, разъемы под которые имеются в PS2. Хотя, конечно, они пока больше рассчитаны на подключение других аксессуаров наподобие цифровых видеокамер и фотоаппаратов. Помимо портов USB в приставку также встроен и коннектор стандарта i.Link - высо-

манных жестких дисков и прочей периферии. На задней же панели у PS2 располагается настоящий арсенал солидного DVD-плеера, - от оптического выхода до особого разъема для подключения ресивера. Развеется, все DVD-функции доступны и без дополнительного оборудования.

Все основные меню PlayStation2 можно настроить как на японском, так и на английском языке. Надо сказать, что благодаря возможности проигрывать фильмы и играть в старые (но только лицензионные и выпущенные в Японии) игры с оригинальной PlayStation, сложность меню значительно прибавилась. Опции включают в себя не только настройку часов, режим звука и аспект расположения изображения на экране (специальная опция для набирающих популярность широкоэкранных телевизоров), но также и вопросы о скорости считывания обычных PlayStation'овских дисков (PS2 оснащена в 12 раз более быстрым, чем PSX приводом DVD-ROM) и улучшении качества текстур в оригинальных играх на PlayStation. В ряде случаев включение этих опций дает игрокам ряд преимуществ в визуальном ряде давно знакомых игр и комфорта игрового процесса практически без долгих загрузок, но в ряде игр их приходится отключать. Больше всего выигрывают от фильтрации текстур и слгаживания игры с резко очерченной, грубоватой полигонной графикой - такие как Metal Gear Solid, Gran Turismo2, Vagrant Story. В то время как в играх с преобразующей двухмерной графикой наподобие Final Fantasy VIII фильтрация текстур несколько портит картинку. В любом случае радует желание Sony дать игрокам возможность выбора - смотреть на «совершенствованный» вариант или играть в 100% оригинал.



трассам, соответственно, по мнению Namco общее количество разнообразных гоночных комбинаций составляет 24. А если еще и учсть разные автомобили... Так или иначе, в сути своей игра не претерпела никаких изменений - огромные скорости, милый дизайн, сумасшедшие заносы и полное игнорирование реальных законов физики. Если кому-то не нравится, то можно смело пропустить этот шедевр и ждать своего Gran Turismo еще полгода. С графической точки зрения игра также воспринимается не совсем однозначно. Автомобили выполнены из огромного числа полигонов и как по дизайну, так и по внешнему виду никаких претензий к ним нет и не может быть. С другой стороны, собственно трассы выполнены намного проще, без особенного разнообразия, с простыми текстурами и несколькими примитивными эффектами. Выглядит это все просто как обычная игра на PlayStation, только в высоком разрешении. Но зато на стабильнейшей скорости 60 кадров в секунду. При отсутствии серьезной конкуренции Ridge Racer V, безусловно, является лучшей игрой на PS2, но Namco стоит серьезно подумать о продвижении сериала вперед.

Kessen

Издатель: Koei

Разработчик: Koei

Средневековые феодальные войны в Японии всегда были любимой темой для создания стратегических игр, ну, после войн роботов-gundam'ов, разумеется. Компания Koei собаку съела на всех этих стратегических игрушках, а ее самая популярная серия Romance of the Three Kingdoms насчитывает уже около восьми серий, не считая всевозможных ответвлений. Японские стратегии больше похожи на типичные американские wargame'ы, чем на RTS в привычном понимании этого слова. В Kessen игроку отводится роль генерала, командующего несколькими армиями, которые он может перемещать по полю боя, отдавать различные приказы и наблюдать за ходом сражения, но не участвовать в нем самостоятельно. Из-за подобного «непрямого» управления игру, воз-



можно, не особенно полюбят на американских берегах, однако японцам подобный подход явно по душе. В игре отличная графика и эмоциональная, наполненная историческими подробностями сюжетная линия. Впрочем, языковой барьер наверняка не даст нам оценить ее по достоинству до американской премьеры PS2.

Street Fighter EX3

Издатель: Capcom

Разработчик: Arika

Новый Street Fighter из трехмерной серии EX никогда не казался нам особенно перспективным проектом. Но и провальным его тоже никто никогда не считал. Свой стасус



нальной PlayStation, и навряд ли кем-либо был бы замечен, выйди он на PSX, однако ребята из FROM Software сумели найти способ привлечь к игре всеобщее внимание. Eternal Ring - трехмерная ролевая игра от первого лица с массой сражений в реальном времени и не слишком проникновенной историей. Типичный проект, созданный второродственным разработчиками за второродственные деньги. Хотя разработчикам и удалось выдержать графическое оформление на приемлемом уровне, игра слишком медленна и неудобна в управлении, чтобы превратиться из посредственного проекта в ценное приобретение.

Stepping Selection

Издатель: Jaleco

Разработчик: Jaleco



Порт достаточно популярного клона известного танцевального супершедевра Dance Dance Revolution, занимает сразу два DVD-диска.

Основное достоинство - настоящие видеоклипы песен знаменитых поп-звезд типа Britney Spears или Backstreet Boys в «интерактивной обработке». Специальный пластиковый коврик-контроллер с шестью кнопками продаётся отдельно, но совершенно необходим. Суть игры (объясняю для непросвещенных) в нажатии ногами соответствующих кнопок в последовательности и ритме, указываемых на экране. К сожалению, популярность Stepping Selection в Японии много меньше, чем DDR, а сама игра несколько сложнее и однообразнее, чем шедевр Konami. За исключением классных клипов и популярных мелодий (всего в игре около 30 песен), в Stepping Selection нет ничего особенно привлекательного. Но и этого немало.

Светлое будущее PS2.

 Несмотря на не слишком впечатляющие как с графической, так и с игровой точки зрения начальные проекты, в будущем на PlayStation2 выйдут, наверное, самые уникальные, самые красивые и, надеюсь, самые интересные игры в индустрии. Все силы таких крупных и популярных издательств как **Namco**, **Square**, **Konami**, **Tecmo**, **Electronic Arts** и многих других сейчас направлены на то, чтобы встретить PlayStation2 во всеоружии с самыми лучшими играми, которые только возможно создать. То, о чем вы прочитаете в финале нашего рассказа - это лишь малая часть проектов, готовящихся к выходу на суперконсоли Sony.

Издательство **Square** в настоящий момент работает по крайней мере над десятком проектов на PS2. Из них наибольший интерес, разумеется, представляют **Final Fantasy X** (первая полностью трехмерная FF в истории) и **XI** (первая онлайновая RPG на PlayStation2). Чрезвычайно загадочный проект **The Bouncer** (слева вверху) так пока и не был показан в сколь-нибудь понятном виде. Мы до сих пор даже не знаем, к какому жанру отнести этот шедевр. Зато знаем, что от разработчиков **Tobal** и **Ehrgeiz** мы вправе ожидать многоного. Поэтому и ждать придется долго. Еще два проекта **Square**, о которых нам известно - это **Driving Emotion Type-S** и **Disney All Stars**. Но первый выходит уже в конце марта и пока что выглядит весьма привлекательно, по крайней мере, с графической точки зрения это самая симпатичная игра на PS2 (да, лучше **GT 2000** и **RR5**), что же касается второй, то она появится лишь в 2001 году, и о ней неизвестно вообще ничего.

Второй крупнейший партнер Sony издательство **Namco** планирует вскоре выпустить свой **Tekken Tag Tournament**, фактически переведенный с платформы **PlayStation** и переделанный заново, и, по всей видимости, после этого приступит к разработке эксклюзивного для PS2 **Tekken 4**.

Не исключено также, что и вторая часть **Soul Calibur** (или если угодно, третья **Soul Blade**) в результате окажется портированной на систему **Sony**. В остальном же планы **Namco** пока покрыты тайной.

Независимый и своеобразный **Capcom**, естественно, полностью поддерживает приставку **Sony**, при этом не забывая анонсировать и игры для других платформ. На PS2 уже в скором времени отправляется самурайская сага в стиле **Resident Evil Onimusha**, а к концу года, или в начале следующего - и новая серия самого **Resident Evil**. Также стоит обратить внимание на проект **Maximo**, о котором мы уже писали чуть выше. Помимо этого достоверно известно, что для PlayStation2 будет разрабатываться **Dino Crisis 3**, сиквел отличного трехмерного ужастика с **PSX**. А культовое в кругу фанатов **Saturn** издательство **GameArts** через дистрибуторскую сеть **Capcom** намеревается выпустить несколько ремейков своих самых популярных игр, в числе которых и необычайно хорошо выглядящий **GunGriffon Blaze**.

Компания **Tecmo**, знаменитая своими сериями **Deception**, **Dead or Alive** и **Ninja Gaiden** готовит к выходу вторую часть **Dead or Alive** в Японии. Игра уже готова и со дня на день появится на прилавках, правда, она не слишком отличается от **Dreamcast** версии по качеству графического исполнения, но оно и так превосходит большинство современных файтингов, если не все. Помимо этого уже к концу года на американском рынке выйдет продолжение **Ninja Gaiden** на отличном трехмерном движке.

Electronic Arts помимо своих традиционных спортивных серий **FIFA2001** и **Madden 2001** также создает в своих японских офисах очень красивый симулятор сноубординга под названием **Snowboarding Supercross**, ко-

Все силы таких крупных издательств, как **Namco, **Square**, **Konami**, **Tecmo**, **Electronic Arts** и многих других сейчас направлены на то, чтобы встретить PlayStation2 во всеоружии**



торый появится на PS2 уже этой весной, в то время как американцы уже давно засели за работу над специальной PS2-версией своего будущего хита **The World Is Not Enough** по мотивам известного фильма и движка **Quake III Arena**.

Студия **Oddworld Inhabitants** готовит к американской премьере PlayStation2 свой новый шедевр **Oddworld: Munch's Oddysee**, на сей раз полностью трехмерный, с чрезвычайно сложными алгоритмами искусственного интеллекта и поистине живым и необычным игровым миром. Несмотря на возможность того, что проект будет отложен до зимы, а может даже и до весны 2001 года, ждать его, несомненно, стоит.

Наконец, сама **Sony Computer Entertainment** работает над тремя крупными проектами, о которых нам известно и над бесчисленным множеством пока засекреченных игр. Эта троица состоит из сверхкрасивой **Action/RPG Dark Cloud** (вверху справа), популярнейшего автосимулятора **Gran Turismo 2000** (внизу) и совершенно уникального проекта под названием **Extreminator**, который должен объединить в себе лучшие черты **Metal**



Gear Solid и **Resident Evil** и завернуть их в оболочку весьма привлекательного трехмерного движка.

Будущее PlayStation2, конечно же, небезоблачно. Однако мы полагаем, что некоторых типичных «проблем роста» новой платформе все же удастся избежать. И хотя традиционно для новой приставке поначалу не только шедевров, но и просто отличных игр на ней будет не хватать, уже спустя год на нас обрушится настоящий поток игровых проектов, которые наверняка смогут похвастаться поистине революционной графикой, множеством спецэффектов и по-настоящему интересным игровым процессом.

MediEvil 2

ВПЕРВЫЕ! Официальная русская версия игры для Playstation!

Рекомендованная розничная цена 250 рублей!

В продаже с 19 апреля.



SONY



FINAL FANTASY IX В ИЮЛЕ

СЕНСАЦИЯ!

Squaresoft установила окончательную дату релиза Final Fantasy IX в Японии. Игра поступит в продажу 19 июля для PlayStation (и, естественно, будет совместима и с PlayStation 2). Тогда-то, надо понимать, опять начнется все та же лихорадка в стане фанов, когда народ ринется в магазины сметать очередную часть популярнейшего ролевого сериала, особенно еще и в свете возвращения к умилительной фэнтезийности. Впрочем, об этом-то мы уже писали. В Америке же, по всей вероятности, игра появится примерно в конце октября, а выпустит ее Square Electronic Arts. По-



дождем, короче, а там разберемся, произойдет ли взлет Final Fantasy или же она продолжит деградацию в глазах людей, объективно относящихся к творчеству персонала Square.

Кстати, буквально перед сдачей номера в печать, появилась новая информация, касающаяся персонажей Final Fantasy IX. Три главных персонажа (и произношение их имен) известны совершенно точно: это Zidane Tribal, Vivi Ornitier и Edward Steiner. Всего же в игре будет восемь основных героев, что не исключает включения в FF IX в партию персонажей "временных". В то же время, как сообщается, сюжет не будет, по всей вероятности, сфокусирован вокруг какой-то одной личности, и двигателем сю-



жета станут сразу несколько character'ов. И в заключение добавим, что прошел слух о том, что на прохождение Final Fantasy IX у игроков уйдет порядка 40 часов. Для некоторых, как ни странно, длительность ролевика играет принципиальное значение. Я же только порадуюсь, так как придерживаюсь мнения, что все эти 100+ hours делают RPG только нуднее.

КРАСНЫЙ, КАК РАК

Продолжая конамиевскую тему, хочется добавить, что компания также и показала первые скриншоты своей многообещающей стратегическо-симуляторной игры под незамысловатым названием Red, предназначеннной для PlayStation

2. Отличительной особенностью Red являются также здоровенные "mecha", то есть боевые роботы, которыми, в общем, вам и придется управлять. Судя по всему, смахивать это все немного будет на Front Mission, хотя яснее станет только на Tokyo Game Show. Сюжет же игры повествует о некой тихоокеанской войне, которая развернется в будущем на нашей планете и в которой активное участие будет принимать Россия. Вообще же, ориентировочно выход игры в Японии (само собой) запланирован на сентябрь этого года.



НОВОСТЬ ДЛЯ КРОФТОМАНОВ



А связана она с фильмом, посвященным объекту их поклонения и восхищения — героине Tomb Raider, незабвенной Ларе Крофт. Штука с ним сложилась такая. Пожале, Eidos все-таки передумала делать экранизацию полностью на компьютерах и вернулась к идеи с фильмом с живыми (а не мертвыми, как подумают некоторые) актерами. И вот недавно в Сети появилась информация, что исполнение роли Лары, скорее всего, ляжет тяжким бременем на некую Angelina Jolie, игравшую ранее в таких картинах, как "Hackers", "The Bone Collector" и "Dancing in the Dark". Фото прилагается. Когда же, собственно, начнутся съемки долгоожидаемого опуса про бравую археологистку — известно, судя по всему, только кому-то из вечно врующих предсказателей будущего. Но фильм все же, вероятно, на пленке окажется запечатлен, так как приглашены и режиссер (Simon West, известный по "Con Air" и "The General's Daughter"), и сценаристы, работавшие ранее над "Face/Off", успевшие что-то уже написать.

ОНЛАЙНОВАЯ RPG ПО STAR WARS

Компании LucasArts, Sony Online Entertainment и разработчик популярной сетевой ролевой игры Everquest — Verant Interactive — сообщили об их совместном проекте, представляющем собою не что иное, как онлайновую RPG во вселенной Star Wars! Выход ее ожидается где-то неизвестно когда в 2001 году. Изначально запланирована толь-

ко версия для PC-пользователей, которые будут иметь возможность играть с помощью сетевой службы The Station, принадлежащей Sony. Но в то же время все понимают, что PC-вариантом продукта дело вряд ли ограничится, так как к моменту выхода ролевика по Star Wars Sony уже вовсю будет развертывать поддержку сетевых возмож-

ностей PlayStation 2, и, как следствие, ей очень будут нужны игровые продукты, рассчитанные на большое количество народа. А значит, вероятность анонса RPG по универсу Star Wars на самую мощную на данный момент игровую консоль (так же, кстати, как и вероятность анонса Everquest) возрастает очень и очень значительно.

ПЛАНЫ KONAMI НА 2000

Konami, ныне одно из крупнейших японских издательств, уже достойное титула "страшной и ужасной", поведало всем, чем она собирается порадовать (и огорчить) нас в 2000 году по самому распространенному летоисчислению. Итак, на PlayStation наш гигант запланировал к выпуску 41 продукт (естественно, в Европе не все они увидят свет), а на PlayStation2 — 25. В общем же Konami планирует запустить в оборот порядка сотни проектов. Большая их часть нас мало интересует (по крайней мере, пока), но, что самое примечательное и что необходимо сообщить незамедлительно, в списке присутствуют такие наименования, как Metal Gear Solid 2 и Silent Hill 2. Сами понимаете, остается только ждать дополнительной информации.

ТЫКВЫ EIDOS НЕ НУЖНЫ

Именно так подумала Eidos и приняла решение о закрытии проекта Saboteur, а заодно и Pumpkin Studios, занимавшейся совместно с Tigon его разработкой. Pumpkin Studios отметилась до этого только одним серьезным продуктом, сумевшим завоевать неплохую популярность, в том числе, как свидетельствуют письма, приходящие в нашу редакцию, и среди российских и ближнезарубежных (как это сейчас называется) PlayStation'овцев. Напомню, если вы запомнили, что именно Pumpkin Studios разработала Warzone 2100, пользующуюся немалой известностью среди приставочных любителей стратегии и даже попавшей в первую десятку читательского хит-парада ОРМ, да и вообще стабильно находящуюся "на подступах".

ПЕРЕИМЕНОВЫВАЕТСЯ CHASE THE EXPRESS

Activision официально сообщила, что возьмется за перевод игры Chase The Express (подробнее о которой вы могли прочитать в №2'2000). Выход игры в Штатах запланирован на лето сего года. Кроме того, Activision объявила, что игра сменит свое название на более броское, по ее мнению, — Covert Ops: Nuclear Dawn.

КОНОКО-МОТОКО

После долгих размышлений Take Two все-таки объявила, что разрабатываемая культовой конторой Bungie игра Oni появится не только на PC, но и на PlayStation 2, чем (то есть переводом) вплотную и займется Rockstar Games. И это (если вы не в курсе, ще це такое Oni) весьма хорошо. За этим трехбуквенным названием скрывается потенциальный хит, очень красивый, стильный и необычный action, выполненный в са-



мом настоящем анимешном стиле с уклоном в киберпанк. Эдакий экшеновый Ghost in the Shell (я не игру имею в виду), даже героиню, кстати, зовут Коноко (в "Призраке", если вы не смотрели ЭТО, девушку звали Мотоко). Впрочем, опять же, не в похожести (и то местами) на великолепный анимационный фильм заключается "сила" Oni, а совсем других вещах, о чем, скорее, надо рассказывать не в новостной заметке, а в полноценной статье.

ХАКЕР F3-2000

ДЕНЬ на IRC
Вычурка для народа
Онлайн-чат
Интернет для чайников
Новый раздел: IMPLOTUS™ (В чём мы отличаемся от других чатов :))

Глав. Терминатора
10 баз, которых мы хотим поиметь
Quele Servers

ТОТАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО ТРАХАЛЬЩИКА ПО СЪЕМУ
10 девок которых мы хотим поиметь
Обзор личных фаервалов (с усиками и без :))

ЛЮБИТЕЛЬСТВО

**Все о СЕКСЕ!
Безбашенный, полностью аморальный номер**

**ТОТАЛЬНОЕ РУКОВОДСТВО ТРАХАЛЬЩИКА ПО СЪЕМУ
10 девок которых мы хотим поиметь
Обзор личных фаервалов (с усиками и без :))**

**Как сделать вечеринку кулхацкера
Как описывать себя на серверах знакомств
Чем лучше смотреть фотки**

**Киберсекс для чайников
Немеряное количество порно ссылок!**

**Наш, хацкерский подарок на 8 марта
В продаже с 14 марта**

MARVEL И ЕЕ СУПЕРГЕРОИ

Для большинства народа в нашей стране слово "Marvel" практически равносильно пустому звуку, несмотря на то, что в тех же Штатах реакция на это простое словечко будет совсем иной. Компания Marvel Comics является ведущим американским производителем суперуспешных комиксов для маленьких и взрослых детей, культовым издательством, имеющим тучу преданных фанатов, занимающихся коллекционированием многочисленных томов выпускавшегося ей чтива.

Кроме того, Marvel не менее известна мультипликационными экранизациями приключений своих комиксовых персонажей, а также выпускаемыми по соглашению с издательством компанией Toy Biz игрушечек "по комиксам", пользующихся просто зверским спросом.

Основные герои комиксов Marvel неплохо известны даже у нас в стране, несмотря на то, что "книжечки" этой компании у нас никто не выпускал, а по телевидению показывалось не так много мультсериалов "по мотивам". Самыми успешными сериями Marvel Comics являются X-Men, Spider-Man, Avengers и ряд других. Всего же эти американские капиталисты обладают правами на три с половиной тысячи разнообразных персонажей, большая часть имен которых будет совершенно по бубну основной массе наших читателей, но вызовут блеск в глазах сумасшедших поклонников этого кошмара с обилием супергероев и суперзлодеев, в чьих руках с каждым выпуском комиксов и каждой серией мультика находится весь мир.

Основные герои комиксов Marvel неплохо известны даже у нас в стране, несмотря на то, что "книжечки" этой компании у нас никто не выпускал, а по телевидению показывалось не так много мультсериалов "по мотивам".

Естественно, что раз ТАКОЙ заоблачной популярностью за океаном пользуется хлам, то его поклонники будут просто вне себя от радости от одной только возможности, например, увидеть всех этих супер-дупер-героев в разных видеограх. Вполне понятно, что еще давным-давно лицензирование всех этих народных любимцев коснулось (и еще как!) и игровой индустрии.

В данный момент самыми главными разработчиками чушь с комиксовыми героями являются



располагающие на них лицензиями Capcom и Activision. Последняя, правда, только-только приступила к этим извращениям, тогда как первая уже, как известно, давно практикует выпуск файтингов с участием тех самых пресловутых *Marvel Super Heroes*.

В данный момент почти все фанаты Marvel находятся в предвкушении основного в этом году для них события — выхода фильма по мотивам комиксов и мультфильмов о сверхпопулярных X-Men, который должен появиться на экранах в начале лета. Насколько это будет интересное зрелище — большой вопрос, хотя, помнится, тот же экранизированный "Captain America" смотрелся достаточно сносно, хотя, мягко говоря, ничем особым не блестел.

В этом номере мы решили познакомить вас с двумя готовящимися Activision к выпуску продуктами, спрос на которые на волне еще более всколыхнувшегося интереса к Marvel'овским персонажам будет велик, а также не так давно переведенному на PlayStation (что поначалу было даже некоторым шоком) капкомовскому "суперфайтингу" с помпезным называнием *Marvel vs. Capcom: The Clash of Heroes*. Трепещите, идут супергерои! Черт их подери...



Уже этим летом, известные на весь мир, рисованные Марвеловские супергерои [1], оживут на большом экране в фильме по мотивам комиксов X-Men [2].



PlayStation



СУПЕР ДЖОЙСТУК



DUAL
SHOCK



SPIDER-MAN



**ЖАНР action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Activision/ Neversoft
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА лето 2000 года**

Одним из самых известных и любимых в народе марвеловских персонажей всегда был и остается Spider-Man. Даже в нашей стране этот полуконвейерный супергерой известен очень даже неплохо, не в пример всяkim Avengers, что, впрочем, обусловлено только тем, что "Человек-паук" (точнее, его римейк девяностых годов) был одним из немногих мультиков от Marvel, что транслировался по нашему несчастному телевидению.



Как и любой уважающий себя паук, герой нового потенциального суперхита от Neversoft будет иметь возможность ползать по стенам [1] и оплестать врагов паутиной [2]. Также ему будут доступны и другие приемы [3], на которые способны только супергерои.

В общем, этот товарищ в представлении практически не нуждается. Впрочем, то же самое, в принципе, можно сказать и о большинстве остальных марвеловских (и, кстати, не только) "спасителей человечества". У всех как-никак практически одна и та же история — жил да был какой-нибудь Вася Пупкин, никому не мешавший, но все же принужденный к участию в правительственныех (или неправительственныех) экспериментах, результатом которой стала мутация/трансформация/дегенерация/кастрация, доведшая несчастного до ручки. То есть до мысли, что надо бороться с нехорошими дядьками и спасать хороших тетек. Такой вот идеальный и практически беспроигрышный шаблон.

Понятно, что действительно суперуспешный Spider-Man, обладающий (что, пожалуй, самое главное для супергероя) одним из самых красивых костюмчиков среди подобных себе, привлекал к себе внимание создателей игр достаточно давно. И не только их кстати — после мультсериала и его осовремененного римейка народ даже заговорил о реальной перспективе снять фильм не только об х-человеках, но и о лупоглазом паукочеловеке. На фанатских сайтах в Интернете я даже замечал счетчики, настроенные на отсчет даты до обещанного кем-то появления фильма. Времени, правда, еще до этого "события" осается еще до черта, тем более что Marvel'овцы пока сконцентрированы на своем X-Men'истом мувике и его уродливых персонажах в резиновых костюмах...

Ладно, вернемся к играм. Помнится, игры про Spider-Man начали появляться еще в эпоху восьмибитной NES. Я тогда запомнившуюся мне игрушку, правда, видел только мельком, но помню, что представляла она собой очень даже неплохую, но немного стандартную проходилку класса "слева-направо". Потом, помню, на всяких MegaDrive тоже что-то такое бы-

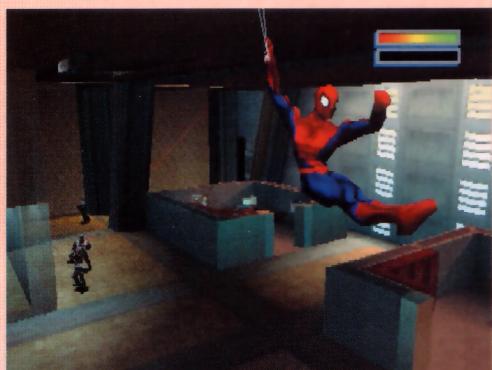
ло, обычно, конечно, представленное как что-то платформенное и с обилием избиений противников. Ну а сейчас, в общем, паучище добрался со своим "сольным" проектом (про участие во всяких капкомовских извращениях я промолчу) до PlayStation и кошельков ее владельцев. И, похоже, как ни странно, отстегнуть деньги за плейстейшеновский вариант приключений спайдера скорее всего захочется даже людям, никогда не симпатизировавшим добильным супергероям марвеловского розлива.

Все дело в том, что работает над Spider-Man чрезвычайно талантливая команда разработчиков (пожалуй, одна из талантливейших, что располагает сейчас Activision), а именно Neversoft, в свое время в рекордные сроки поднявшая на ноги Apocalypse с Брюсом Уиллисом, а позже окончательно показавшая свои возможности с прекрасным Tony Hawk's Pro Skateboarding. Кроме того, Spider-Man как раз и будет функционировать на доработанном движке последнего продукта Neversoft, что, сами понимаете, сыграет огромную роль.

Вообще по концепции Spider-Man mestами будет близок Apocalypse, в том плане, что игра представляет собой action с активным истреблением врагов, что, понятное дело, большинство фэнов хотели и хотят видеть. Но, естественно, простой беготней из одного конца уровня в другой все не ограничится, тем более, что удивить кого-то этим сейчас достаточно сложно.

Итак, в полном соответствии с комиксами-мультиками про Spider-Man наш герой получит возможность перемещаться практически по любой поверхности. То есть, при желании можно совершенно спокойно шастать по стена姆 и потолкам. Сами понимаете, такая штука это нечто гораздо большее, чем обыкновенная навешенная для галочки фича. Это действительно реально серьезно раздвигает горизонты игрового процесса, если учесть, конечно,





что к делу Neversoft подойдет со всей серьезностью (как я к по-леобеденному сну), что у них до сих пор неплохо получалось. Главное — чтобы не вышло прокола, а то сами понимаете, как такая в идеале прекрасная задумка при плохой реализации способна изуродовать игровой процесс. Или по недоглядении чисто технически просто раздражать полетами камеры, влетающей в стену или вытворяющей еще какие фокусы. Аккуратнее нужно. Тем более, что в игре также будет реализована и совершенно преценнейшая возможность постреливать паутиной и таким образом не только бороться с противниками, но и перемещаться по уровню. Добавьте к этому слова о том, что цепляться паутиной можно будет опять же за практически любую доступную поверхность (если, конечно, разработчики не одумаются и не сократят "практически любые доступные" на порядок ;)), и вы получите нечто совершенно потрясающее, но требующее солидных усилий для воплощения в приемлемом для всех виде.

Кстати, запас "паутинки" (точно как в мультиках :)) у Spider-Man совсем не бесконечен, а содержится в так называемых "картриджах", которые запросто могут подойти к

концу. На экране поэтому, естественно, присутствует шкала, указывающая, сколько липкой дряни у вас еще имеется в наличии.

Важная штука, особенно если учесть, что часть игры скорее всего будет круто замешана на "перелетах" с помощью импровизированных канатов. Например, первый уровень начнется (как и заставка мультика) с летания туда-сюда между небоскребами. Уровней, кстати, ожидается восемь штук, разбитых в свою очередь на своеобразные миссии, во время которых, не исключено, придется не только заниматься тупым истреблением кого попало (в игре, к слову,

процесс производства, для которого он предназначался), ну а теперь они вообще, судя по всему, достигли просто потрясающих высот. Внешне главный герой игры выглядит просто потрясающе, а по отзывам очевидцев также еще и очень плавно и красиво передвигается. Окружение Спайдермена изображено под стать ему самому, учитывая неслабые размеры уровней, обещанные разработчиками. Впрочем, вы сами все видите на скриншотах. Красиво, чего там говорить. Выход игры запланирован Activision примерно на лето, то есть железных указаний, как в случае с X-Men: Mutant Academy, что игра должна выйти одновременно с премьерой фильма, вроде бы нет.

Внешне главный герой игры выглядит просто потрясающе, а по отзывам очевидцев также еще и очень плавно и красиво передвигается. Окружение Спайдермена изображено под стать ему самому, учитывая неслабые размеры уровней, обещанные разработчиками.

это все надо будет делать в отведенное вам время), но еще и спасать там кого-нибудь, обезвреживать бомбы и все в таком духе.

Помимо измерителя имеющейся у вас паутины и индикатора жизненной энергии, для лучшей ориентации в пространстве (и это может понадобиться, учитывая, что вам, возможно, придется активно лазить по потолкам и стенам) предназначено нечто вроде радара, также отображаемого на игровом экране в виде символа паука. Штука эта, по задумке разработчиков, символизирует так называемое "паучье чутье" Спайдермена, подсказывающее ему, где в данный момент находится враг.

Ну и наконец, о самом заметном на данном этапе разработки (по скриншотам, по крайней мере) — о графике. Возможности движка Tony Hawk's Pro Skateboarding и так поражали (хотя не так, как игровой

Да и в общем, Spider-Man — игра с таким потенциалом, что очень уж спешить с ней, вероятно, не надо. Кто бы мог ожидать чего-то подобного от, по сути, "игры по лицензии", особого поджанра, подкармливающего игроков в большинстве случаев первоклассным отстоем. Впрочем, Spider-Man — все же немного нетипичный представитель этого подкласса, да и потом мы знаем, что разработкой его занимается Neversoft, а значит, запасемся терпением, и, вероятно, уже после появления на экранах столь важного для и без того зажравшейся Marvel фильма, на волне поднимающегося интереса ко всяkim супергероям мы встретим и окончательный вариант игры, с которым, надеюсь, разработчики из этой компании продолжат радовать нас своими продуктами.

PlayStation



X-MEN: MUTANT ACADEMY

ЖАНР fighting ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Activision/ Paradox

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 ДАТА ВЫХОДА июль 2000 года

Игра со странноватым для своего жанра названием X-Men: Mutant Academy для нас в первую очередь интересна тремя вещами: это еще один файтинг по мотивам (и даже без оных) знаменитой комиксовой вселенной, но, что самое необычное, не от Capcom; кроме того, это вообще первая трехмерная игра про х-человечков на PlayStation, а работает над проектом команда Paradox, скандально известная своим Thrill Kill.

Kстати, замечу, что в свое время X-Men: Mutant Academy уже появлялась на страницах нашего журнала. Тогда она была на первоначальной стадии разработки, а ваять ее пыталась неизвестная компания Сугох. Попытки оказались не очень удачными, а потому Activision, обладающая лицензией на изготовление игрушек по Marvel'овским комиксам, в конце концов отстранила разработчиков от работы и привлекла на помощь Paradox с уже готовым движком от той самой зверской Thrill Kill, проверенным к тому же в Wu-Tang: Taste of Pain.

Стоит отметить, что, несмотря на использование уже относительно (весьма относительно) неплохо зарекомендовавшего себя engine, X-Men: Mutant Academy отнюдь не будет братом-близнецом упомянутых выше файтингов. То



есть никакой еще пока достаточно экзотично выглядящей thrillkill'овщины вроде месиловки четырех бойцов на одной арене не планируется. Мало того, похоже, не будет и никакого свободного перемещения по "рингу", а все будет похоже на стандартный, во многом практически привычный трехмерный файтинг с двухмерной сущностью, то есть с боями, проходящими на одной линии. Кстати, за счет того, что все действие протекает в одной плоскости, разработчики надеются сконцентрировать все свое внимание на проработке бэкграундов и моделей персонажей. Первые, кстати, должны быть взяты из комиксов, что, безусловно, порадует всех их сумасшедших (и



Ну, что тут сказать. Судя по всему [1-3], новый файтинг от Activision может ждать как успех, так и полный провал. Первое его ждет в случае успеха одноименного фильма. Второе — во всех остальных случаях.

TM & © 1999 MARVEL

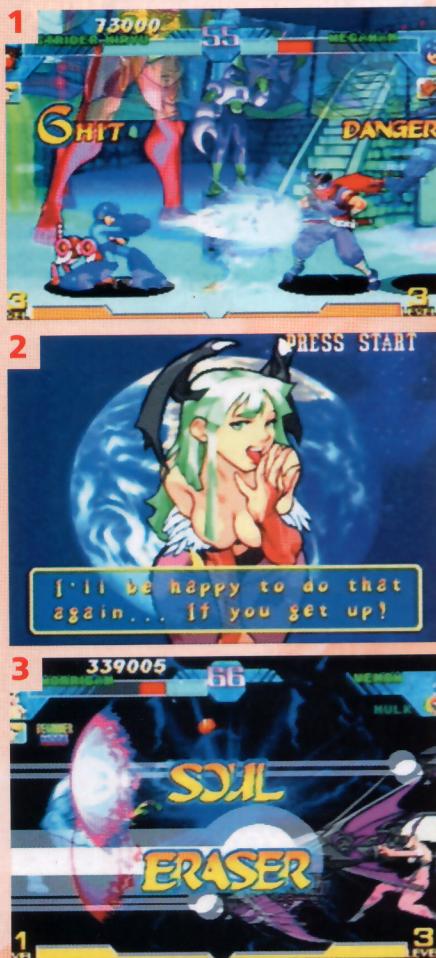
MARVEL VS. CAPCOM: THE CLASH OF HEROES

ЖАНР fighting ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Virgin IE/ Capcom
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА X-men vs. Street Fighter

Marvel vs. Capcom для PlayStation — это еще один проект, который наглядно показывает, насколько жадными до денег могут быть отдельные игровые компании. Образцом, как, впрочем, и обычно, на сей раз послужила нам Capcom, которой в свое время ни с того ни с сего взбрело в голову срочно готовить порт своей суперприкольной месиловки под PlayStation, тем самым получая хоть какой-то доход и с этого варианта игры.

Общее, Capcom всегда была знаменита тем, что любила пристроить свои игры, куда только это возможно, даже на игровые платформы, на которые изначально как бы и не рассчитывали. Известно ведь, что хотя бы несколько тысяч экземпляров продукта кто-нибудь да закупит, а значит, прибыль хоть какая-нибудь от этого поступит. А раз прибыль поступит, так почему бы не выпустить? Доходит до того, что когда некоторые капкомовские игрушки устаревают для приставок, их иногда с радостью сплавляют на PC. Причем это касается не только перебросок на писишки Resident Evil 1&2 (весьма запоздалый, естественно), но и, скажем, Street Fighter Alpha 1&2, притом, что этот жанр, мягко говоря, на PC находится не в особом почете. Кроме того, если что, то Capcom готова даже запустить игру и на Sega Saturn, которая в Японии до сих пор имеется "на руках" у относительно большого количества народу.

С PlayStation исторически сложилась интересная ситуация. Так получилось, что эта приставка всегда находилась не в самых лучших отношениях с двухмерной графикой. А Capcom, как известно, является мощнейшим (ну разве только после SNK ;)) производителем двухмерных файтингов, которые она, опять же как известно, сплавляет направо и налево. В итоге мы получаем такую картину, когда все 2D-поединки при переводе с игрового автомата на PlayStation лишаются весьма ощутимого количества кадров анимации. Ухудшение качества при портировании с автомата, конечно, происходит практически всегда, но другое дело, что с рисованными капкомовскими (и не только) махаловками, попадающими на сониковскую приставку, обычно дело обстоит еще хуже, чем должно быть. Плюс при таких урезаниях в случаях со всякими X-men vs. Street Fighter еще происходит и ампутация, например, некоторых игровых режимов, требующих от PlayStation невозможного. В итоге, например, знаменитый tag-режим никто из плейстейшеновцев на своей сенькой приставке так и не увидел. И не увидит.



Армия японских фанатов Capcom готова поглощать подобную продукцию в любом количестве. Ведь только в ней она может найти как знакомый им файтинг [1, 3], так и всех своих любимых героев [2].



Marvel vs. Capcom сразу после своего выхода на игровых автоматах стал фактически сиквелом X-men vs. Street Fighter. Основа была той же, но интересное развитие получило "сталкивание" персонажей. Проще говоря, Capcom пошла дальше и решила накидать в файтинг, кроме стритфайтеровцев, еще и других персонажей своих игр, а представительство Marvel Comics расширить, выйдя за рамки X-men. Получилось очень забавно и, естественно, совершенно безумно. В игре, понятное дело, присутствовал и модный tag-режим, позволяющий менять персонажа во время боя, и супер-пупер-мощные спецудары, сделанные на манер комбо, причем с отвещиванием двуначного количества ударов, от чего публика приходит обычно в восторг. Ясный пень, что на "серьезности" игрового процесса и его проработанности все это сказывалось (как и в X-men vs. Street Fighter и прочих "сумасшедших" капкомовских задумках), причем очень и очень здорово, но в том-то и дело, что это был один большой FUN, от которого никакой отточенности a la Street Fighter 2 и Virtua Fighter не требовалось.





Как и все Capcom'овские двухмерные файтинги, *Marvel vs. Capcom* был игрой весьма продвинутой по части анимации, а потому перевод на недостаточно мощную консоль мог его только "разукрасить". Ну разработчик и думал пристроить ее на Dreamcast. Но прошло немногого времени, и компания вспомнила свой принцип портирования игр и решила, как уже говорилось, осчастливить ей и PlayStation.

С самого начала было понятно, что к этому варианту *Marvel vs. Capcom*, скорее всего,

надо, так как поиграть люди в это захотят. Ладно, вернемся от рассуждений о целесообразности перевода игры, к тому, что мы все-таки имеем.

Итак, помимо привычно порезанной анимации, мы имеем также привычно урезанный tag-режим, о котором я то и дело вспоминаю по ходу этой статьи. И не мудрено — это одна из основных "фишек" *Marvel vs. Capcom*, без которой часть своей привлекательности и безбашенности она разом теряет. И никакие Cross Over-режимы, а банаильные team'ы игру не вытягивают. Но справедливо ради отмечу, что и в таком урезанном состоянии играется все это дело весьма приемлемо и уж точно пободрее PS-

рых есть, к примеру, типы вроде главного героя *Ghosts 'n' Goblins!* А уж какие в игре боссы...

Ладно, не буду дальше распространяться по поводу всего-всего, тем более, что человек, знакомый с капкомовскими извращениями на почве двухмерных файтингов, сам вполне может представить, что его ждет.

В целом, играть в *Marvel vs. Capcom* можно, не глядя на привычные "урезки", которые, тем более, скорее всего будут до одного места людям, не видевшим оригинал и не очень волнующимся за пресловутый framerate. Это самая настоящая веселуха для фэна жанра, которую, правда, в ряд "обязатель-

Одной из самых "зажигающих" вещей в *Marvel vs. Capcom* являются персонажи, на что, впрочем, и рассчитывала Capcom. На выбор вам предлагается обширный список из известных деятелей и, само собой, Wolverine.



будешь испытывать достаточно противоречивые чувства. Я, правда, с самого начала скажу, что, в принципе, игра мне понравилась, и поклонникам 2D-безумия я ее даже порекомендовал бы, несмотря на возросшие с этой фразой шансы быть забитым ногами неким г-ном Романовым.

Графически с *Marvel vs. Capcom* все было понятно с самого начала. Кучу кадров анимации покоцали, но, в принципе, смотрится все достаточно приемлемо. Лично я даже этого практически не замечаю. Вот так. *Street Fighter Alpha 3*, конечно, красивше, но у обозреваемого здесь экземпляричка есть оправдание собственной неполноценности, выраженное в офигенных (иногда) размерах персонажах и смачных суперах на весь экран. Без такого рода дешевых "оправданий", конечно, можно было бы и обойтись, причем очень легко — не выпускать продукт на заведомо неприспособленную (вернее, не очень хорошо приспособленную консоль), но, с другой стороны, тогда плейстейшеновцы в это вообще не смогли бы поиграть... Собственно, вот мы и снова пришли к той самой пресловутой "противоречивости". То ли на хрен надо было уродовать неплохую игру, то ли уродовать было все-таки

версии, скажем, *Marvel Super Heroes* или *X-men vs. Street Fighter*, на которые все-таки она похожа весьма и весьма.

Вообще, как ни странно, но одной из самых "зажигающих" вещей в *Marvel vs. Capcom* являются персонажи, на что, впрочем, и рассчитывала Capcom. На выбор вам предлагается список из таких вот известных деятелей: Ryu, Zangief, Strider Hiruyu, Chun Li, Captain Commando, Megaman, Morrigan, Jin, Spider-Man, Venom, Captain America, War Machine, Hulk, Gambit и, само собой, Wolverine. Меня особенно умилили Strider Hiruyu, герой древней игры от Capcom, недавно получившей сиквел, малыш Megaman и Captain Commando, персонаж достаточно известного beat'em up, который даже в свое время переводили на SNES. Не такой уж большой (хотя колоритный) список на первый взгляд, но не спешите с выводами. В игре вам надо будет выбирать себе еще и напарника, который может вам помочь при необходимости специальщиком (не путать с tag'ом, когда происходит смена персонажей!). Ну так вот, в роли помощника могут выступать еще и дополнительные персонажи, коих насчитываются штук двадцать, среди кото-

рых каждому для ознакомления" сможет отнести только больной на голову.

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Традиционно порезанный во время портирования файтинг от Capcom, тем не менее, вызывающий ряд положительных эмоций и увлекающий на некоторое время, чему способствуют, в первую очередь, персонажи и необычная для, скажем, *Street Fighter*, веселая безбашенность и еще большая несерьезность. Привлекает внимание в основном поклонников жанра.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	7
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Веселая и на удивление интересная двухмерная драка от Capcom, в которой, правда, отсутствует всякая логика.

NIGHTMARE CREATURES 2

ЖАНР 3D action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Konami/Kalisto Entertainment/Universal
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 ДАТА ВЫХОДА весна 2000 года

Темна ночь, зло не спит. И только главный герой, аккуратно выполняющий пожелания сидящего по ту сторону экрана игрока, может спасти жителей виртуальных миров от напасти. Клише? Безусловно, зато беспрогрышный вариант, если вам хочется действия, крови и зубодробильного мордобоя.



Главному герою продолжения *Nightmare Creatures* [1] снова придется столкнуться с кучей жутких монстров [2, 3], которых ему придется изрубить в капусту.

Kalisto Entertainment свое дело знает — *Nightmare Creatures* стал неожиданным хитом пару лет назад. Естественно, любой смекалистый разработчик не может пройти мимо шанса срубить еще капусты с поклонников оригинального творения, поэтому готовьтесь — Существа Кошмаров, Часть 2 вот-вот появится на прилавках рынка по соседству. И это, должен вам сказать, здорово! Впервые познакомившись с информацией о данном проекте, ваш покорный слуга загорелся — вот шанс поиграть в игру, полную действия, монстров и тяжелой музыки в исполнении самого Роба Зомби. Более того, признаюсь, серия *Resident Evil* всегда была мне по душе, однако иногда хотелось, чтобы главный герой не ползал по экрану, как инвалид, а оружие ближнего боя было чуть более эффективным (кто играл — знает, какое мучение “зарезать” зомби:)). Ответ же был найден именно в проекте Kalisto, где ваш персонаж крушил налево и направо гадов, монстров и прочую нечисть, используя все подручные и подножные средства. Конечно, игра была далека от совершенства, на мой взгляд, в первую очередь из-за некоторой, простите за это слово, тупости происходящего, т.е. игроку предстояло все свое время лупить одну-две кнопки, выполняя одни и те же удары и приемы, уничтожая несметные орды врагов. Согласен, специфика жанра, но ведь можно же было внести какие-нибудь элементы из того же *RE*, ведь сюжет это позволяет. Увы, надеждам не суждено



ставить себе, он живее всех живых, да еще к тому же стал куда сильнее и злобнее. Ну и, понятное дело, на ошибках не учившись, напустил на мир гадов своих. Опять. В ваших руках контроллер, а на экране последняя надежда человечества — Герберт Воллэс. Забыл, последняя надежда И ее дублер — Рэйчел Доннерти. Пять балов тому, кто придумал эти имена. Так вот, эти достопочтенные господа под вашим чутким руководством обязаны сокрушить зло, а так как это дело привычное, то разработчики постарались максимально приукрасить это дело. За заботу отдельное спасибо.

Что должен сделать каждый уважающий себя создатель второй части успешной видеоигры? Не испортить все, что было в ней хорошего. Kalisto это как минимум удалось. В игре по-прежнему темная и зловещая атмосфера, в тенях прячутся злобные монстры, туман — классическая обстановка викторианского фильма



сбыться, однако есть вероятность, что кое-что из моих пожеланий Kalisto учли и решили воплотить во второй части *Nightmare Creatures*.

Сто лет прошло с того времени, как игрок впервые сразился с монстрами и их создателем — доктором Альбертом Кроули. И, пред-

ужасов. Шаг два — исправить шероховатости предыдущей части, учитывая общественное мнение. Здесь разработчики действительно поработали на славу.

Помните, как главный герой, упав в жидкость, в простонародье именуемой водой, шел на дно как топор. Унизительно: такой большой и силь-



ный, а плавать не умел. Теперь можно больше не бояться — сто лет тренировок и занятий в секции синхронного плаванья приучили не бояться H2O. Подводный бой?

Замечательное решение Kalisto порадует всех ненавистников "Адреналиновой шкалы" из первой части, которая, как помнят старожилы, набиралась по мере проведения мордобитейных мероприятий. Разработчики

Сто лет прошло с того времени, как игрок впервые сразился с монстрами и их создателем — доктором Альбертом Кроули. И, представьте себе, он живее всех живых, да еще к тому же стал куда сильнее и злобнее.

посчитали, что игра достаточно энергична, идет быстро — не нужен этот "Адреналин". Да и вообще, похоже, *Nightmare Creatures 2* окончательно превратился в подобие *Fighting Force* с эдаким зомбированным налетом и небольшим количеством приключенческих элементов. Жаль?

В игре будет огромное количество новых ударов, комбинаций и обязательных завершающих атак, или, если угодно, *fatality*. Например, перед вами — огромный злобный монстр. Вы его спокойно обрабатываете топориком, через некоторое время он падает на колени, а герой не раздумывая отрубает злодею его противную голову. Если же игрок достаточно проворен, он может и еще чего-нибудь откормсать, главное — нажать на нужные кнопки. Кстати говоря, в *Nightmare Creatures 2* будет всего около 20 различных монстров, среди которых искушенный борец со злом без труда узнает зомби, ну и, пожалуй, больше



никого, на самом деле. Остальные уроды выводились в пробирках злого доктора, а потому идентификации не подлежат. К счастью героев, в их распоряжение поступят новейшие средства уничтожения врагов, начиная от оружия и заканчивая мощнейшими заклинаниями, так что переживать по поводу того, "кто это был?", вы не успеете.

События разворачиваются на улицах Парижа и Лондона, искушенный игрок легко сможет при этом узнать различные памятники архитектуры, характерные для этих городов,

подобие *Soul Reaver*, игра постоянно подгружается с диска по мере продвижения в глубь уровня, что, несомненно, не раздражает, как загрузка каждые 5 минут в RE.

Теперь о художественном оформлении *Nightmare Creatures 2*. Время, прошедшее между 1 и 2 частью игры, явно пошло на пользу, ибо графика на порядок превосходит предыдущее творение Kalisto. Значительно доработаны полигональные модели героев и врагов — слажены углы, движения стали более плавными, а также возросло число деталей. Все это в полной мере кажется и фонов, на которых разворачивается действие. Также радуют глаз и такие маленькие приятные садистские моментики: если начать избивать монстра около стены, ее забрызгает кровью гада. Особо же стоит отметить работу камеры, которая теперь стала куда "умнее" — ей практически всегда удается без проблем следовать за героем. Более того, теперь можно переключиться на вид от первого лица, что позволяет лучше обозревать окрестности, а также находить особенно хорошо спрятанные коробки с полезным баражлом.

Про звуковое оформление пока сказать что-либо определенное довольно сложно, однако самое важное известно наверняка — музыку писал Роб Зомби, основатель и, к сожалению, уже покинувший небезызвестный коллектив *White Zombie*. Его музыка отлично подходит для action игры, полной нечистой силы.

Говорят, что *Nightmare Creatures 2* выйдет уже 28 марта, однако пока игра еще довольно далека от завершающей стадии. Будем, тем не менее, надеяться, что выпуск не затянут, ибо это творение Kalisto обещает стать весьма и весьма интересным.

Дмитрий Полюхов

PlayStation



ЧИТАТЕЛЬСКИЙ ХИТ-ПАРАД

1. GRAN TURISMO 2/SONY



2. MEDAL OF HONOR/ ELECTRONIC ARTS

3. METAL GEAR SOLID/KONAMI

4. QUAKE 2/ACTIVISION

5. WORMS 3: ARMAGEDDON/MICROPROSE

6. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS/CAPCOM

7. SYPHON FILTER/SONY

8. THIS IS FOOTBALL/SONY

9. DRIVER/GT INTERACTIVE

10. FINAL FANTASY VIII/SQUARE

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АМЕРИКИ

1. WWF SMACKDOWN!/THQ



2. GRAN TURISMO 2/SONY

3. TONY HAWKS PRO SKATER/ACTIVISION

4. DUKES OF HAZZARD/SOUTHPEAK

5. FEAR EFFECT/EIDOS

6. SLED STORM/ELECTRONIC ARTS

7. NBA LIVE 2000/ELECTRONIC ARTS

8. SPYRO THE DRAGON/SONY

9. ECW:HARDCORE REVOLUTON/ACCLAIM

10. TOMORROW NEVER DIES/ELECTRONIC ARTS

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ АНГЛИИ

1. GRAN TURISMO 2/SONY



2. TOY STORY 2/ACTIVISION

3. RESIDENT EVIL 3: NEMESIS/EIDOS

4. ISS PRO EVOLUTION/KONAMI

5. INTERNATIONAL TRACK AND FIELD 2/KONAMI

6. METAL GEAR SOLID/KONAMI

7. SUPERBIKES 2000/ELECTRONIC ARTS

8. A BUG'S LIFE/ACTIVISION

9. MEDAL OF HONOR/ELECTRONIC ARTS

10. FIFA 2000/ELECTRONIC ARTS

САМЫЕ ПРОДАВАЕМЫЕ ИГРЫ ЯПОНИИ

1. RIDGE RACER V(PS2)/NAMCO



2. KESSEN (PS2)/KOEI

3. FANTAVISION(PS2)/SCE

4. STREET FIGHTER EX3(PS2)/CAPCOM

5. MOBILE SUIT GUNDAM GIREN'S AMBITION/BANDAI

6. ETERNAL RING(PS2)/FROM SOFTWARE

7. BEAT MANIA APPEND 5TH MIX/KONAMI

8. DRUM MANIA(PS2)/KONAMI

9. SPECIAL ATTACK PACHISLOT STATION 3/SAN SOFTWARE

10. A-TRAIN VI(PS2)/ARTDINK

Наконец-то в наших хит-парадах начали происходить хоть какие-то изменения! Во-первых, у наших читателей появился новый фаворит в лице второй части *Gran Turismo*, который смог в соответствующем хит-параде потеснить даже такие любимые нашими читателями игры как *Metal Gear Solid*, *Resident Evil Nemesis* и восьмую часть *Final Fantasy*. В то же самое время, в американском хит-параде также появился новый лидер - очередной "симулятор" раллиинга, который был признан тамошними критиками лучшим произведением в этом жанре. Меньше же всего изменений произошло в английских чартах. Но это и не удивительно, так как жители этой страны всегда славились своим консерватизмом.

Про японский же хит-парад стоит поговорить отдельно. Так уж случилось, что в этой стране, одновременно с выходом в свет PlayStation 2, поток игр на оригинальную PlayStation внезапно иссяк. Поэтому, мы решили с этого номера публиковать совместный список самых популярных игр в Японии сразу для двух платформ: PlayStation и PlayStation2, чтобы не пугать вас обилием ничего не говорящих вам названий игр, тиражи которых не превышают 15-20 тысяч копий. Будем надеяться, что эта идея вам придется по душе.



CKOPO

26	ROLLCAGE STAGE 2	26
28	COLONY WARS RED SUN	28
30	JEDI POWER BATTLES	30
32	ALONE IN THE DARK 4	32
34	MICRO MANIACS	34

32



34



28



28



30



26



PlayStation

ROLLCAGE STAGE 2

ЖАНР гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Psygnosis /Attention To Detail
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **ДАТА ВЫХОДА** весна 2000 года

Psygnosis, похоже, поставила себе цель постоянно подкармливать нас футуристическими гонками. Можно сказать, совсем недавно появился Wipeout 3, а тут вот, держите, пожалуйста — вот-вот появится и сиквел еще одного представителя этой игровой категории — Rollcage. Тоже, кстати, не столь уж и давно (или это время так летит?) появившегося на рынке продукта. И когда нам это все кушать?

Attention To Detail, занимающаяся разработкой Rollcage Stage 2, в пресс-релизах прямо заявляет, что игра будет представлять собой самый что ни на есть сиквеллистский сиквел в полном смысле этого слова. То есть без пафосных фраз, что, мол, "теперь будет все совсем по-другому", спокойно говорит, что по сути Rollcage Stage 2 не что иное, как расширенная версия первого Rollcage, самым главным отличием которой будет то, что в продолжении "всего больше". Такие вот, можно сказать, честные у нас Attention To Detail. Мы это все, правда, и без них знали, но все равно.

Итак, чего же все-таки в первую очередь у нас будет больше? Больше будет машинок. Это самое главное в гоночной игре (см. в который уже раз монстра Gran Turismo). Если в Rollcage номер один нам было доступно шесть машинок плюс еще одна секретная, то Stage 2 сможет похвастаться более чем двадцатью новыми средствами передвижения/уничтожения от разных выдуманных разработчиками-производителями подобного хлама. Но это еще не все... Черт, после этой фразы, по идеи, должен идти рассказ о каком-то весьма и весьма интересном моменте, ожидающем нас в финальном продукте, но, я так полагаю, новость о том, что у машинок будет много вариантов раскраски, к чему-то сверхинтересному никак отнести нельзя. Это уже скорее из разряда "и нам надо, как у других". Хотя в такой вот фиче ничего зазорного, естественно, нет. Но и ничего выдающегося, на что напирают разработчики, тоже. Между тем, Attention To Detail пытаются сделать из возможности раскрашивать свои машинки просто какой-то настоящий поощритель, который вроде как заставит даже проходить игру во всех режимах, каких только можно, только бы заполучить себе какой-нибудь навороченный вариант раскраски, да еще разыскивать на трассах некие special keys, без которых некоторые навороченные варианты цветовой кастомизации авто будут недоступны. Вот так.



В продолжении одной из самых популярных гонок для PlayStation вы снова сможете, на бешеной скорости прокатиться на двухсторонних футуристических машинках [1, 3] по таким же футуристическим трассам [2].



Но машинками девелоперы не ограничились и традиционно взялись за расширение и передел арсенала вооружений. Некоторым "пулякам" из Rollcage в сиквеле места не нашлось, и их отправили в утиль, прилепив вместо них новые образцы средств борьбы с противником. Теперь вот в Rollcage Stage 2 ожидается в общем 12 видов оружия против восьми в предшественнике. Основным же нововведением в системе вооружения станет возможность его усиления. То есть если на трассе вы соберете, например, два иконки одного и того же вида weapon'a, то вы получите его модифицированную суперверсию.

Само собой, ни один уважающий себя сиквел не обходится без новых режимов, так всем нужных, интересных, увлекательных, притягательных и проч., что половину из них обычно можно было бы выкинуть из игры к чертям со бачьим. Правда, в Rollcage Stage 2 с этим все действительно в порядке.

Для начала в игре был немного переработан режим Лиги (League), что обещает сделать его более полным и более интересным для любителей полноценных соревнований и чемпионатов. Теперь в Rollcage Stage 2 имеется пять различных лиг, каждую из которых надо выиг-





ратить, чтобы перейти к следующей, что, в общем, похоже на тот же режим, что был в Rollcage. Отличие заключается в системе начисления очков и в том, что если игрок выигрывает подряд три первые гонки, он получает право поучаствовать в гонке по системе knockout, служащей своеобразными вратами в более высокий класс соревнований. В ней вы должны всегда следить за тем, чтобы ваш автомобиль не пересек линию последним, иначе вас тут же снимут с гонки.

Естественно, в игре будут присутствовать и другие режимы — как непременные для любой гонки вроде Arcade, где вам надо соревноваться с четырьмя другими гонщиками на одной из открытых в Лиге трасс, или Time Attack — гонке на время, так и более или менее нестандартные вроде Survivor, где вам надо будет победить на как можно большем количестве трасс подряд, Training, с которым все понятно, Demolition, предназначенный для тотального уничтожения, или Scramble, в котором надо закончить гонку, уложившись в четко установленное время. Когда же все трассы окажутся открытыми, игроку предложат поучаствовать в таком виде соревнований, как All Tracks. Суть его состоит в том, что гонщик должен проехать по одному кругу каждой трассы (которых, напомню, два десятка штук), после чего его

общее время подсчитывают. Соперников в All Tracks нет, а из power-up'ов присутствуют только ускорения.

Список различных игровых режимов на этом не исчерпывается, так как ряд вещей предназначен только для 2 player-пользования. Можно даже сказать, что на multiplay Attention To Detail делают особый акцент. Для него же, помимо всяких Pursuit, Tournament и Combat Mode, задумана и такая любопытная штука, как Rubble Soccer —

Кроме всего вышеперечисленного, Psygnosis и Attention To Detail решили разбавить игру и рядом более весомых усовершенствований, которых, правда, весьма мало, но о которых сказать непременно надо. Так, "по заявкам" геймеров, разработчики решили покопаться с камерой, потому что у некоторых людей зачастую возникали проблемы с ориентированием в пространстве после аварий. Исправить такое положение дел призвана новая система Stack-O-Cam, помещающая нос вашего авто в нужное направление.

Если в Rollcage номер один нам было доступно шесть машинок плюс еще одна секретная, то Stage 2 сможет похвастаться более чем двадцатью новыми средствами передвижения/уничтожения от разных выдуманных разработчиками-производителями подобного хлама.

она не очень оригинальная, но все равно достаточно забавная, ведь футбол на автомобилях, да еще и с оружием всегда интересен, а особенно в соперничестве с товарищем.

Из прочей дополнительной мишуре Attention To Detail также отмечает неплохой, по ее мнению, саундтрек, созданный такими музыкальными командами, как E-Z Rollers, Technical Itch, Omni Trio, Aquasky, Flytronix и Dom & Roland. Ничего хорошего или плохого по этому поводу сказать не могу, так как подобными мелодиями и ритмами совсем не увлекаюсь и разбираюсь в них так же "хорошо", как ведущие MTV во всем, что касается so-called "тяжелых" направлений в музыке. Поэтому лишь замечу, что любители "электронщины" в свое время достаточно положительно отзывались о звуковой дорожке к первому Rollcage, а значит, не исключено, что и в Rollcage Stage 2 в этом плане все окажется на неплохом качественном уровне.

Кроме того, по крайней мере на словах, не обошлось без усовершенствований физической модели, а также развития способностей ваших оппонентов, то бишь резкого поумнения пресловутого искусственного интеллекта, о котором не сказать в пресс-релизе ну просто нельзя, даже если это чистой воды вранье.

Ну вот, в принципе, и все. Уверен, поклонники Rollcage в итоге окажутся вполне довольны продолжением, получив фактически ту же обожаемую ими игру, но немного дополненную и малость модернизированную. Впрочем, никто от разработчиков большего не требовал. Оценить же Rollcage Stage 2 мы сможем, вероятно, ближе к концу весны, когда Psygnosis планирует запустить ее в производство.

Александр Щербаков

PlayStation



COLONY WARS: RED SUN

ЖАНР космический симулятор **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Psygnosis/Psygnosis Leeds Studio
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **ДАТА ВЫХОДА** лето 2000 года

Ни у кого никогда не вызывало и не вызывает сомнений, что Colony Wars и Colony Wars: Vengeance являются парой игр, которая всецело доминирует на PlayStation в жанре космических симуляторов. Конкуренции со стороны сходных по направлению продуктов никогда особенной не наблюдалось, так как по разным причинам широкого распространения они на приставке просто не получили.



Кроме сноубишательных космических боев [1, 3] в третьей части Colony Wars нас, похоже, будут ждать и бои над поверхностью планет [2].

Aто, что все-таки появлялось, обычно качественно находилось где-то на уровне какого-нибудь Star Ixiom, чем, понятное дело, игрока не прельстишь. Был, правда, еще порядком обветшалый Wing Commander IV, но это уже скорее нечто из ряда кинематографических развлечений, в котором, собственно, игра использовалась практически как довесок и средство для "разветвления" сюжета.

Впрочем, несмотря на то, что в этом жанре на PlayStation творится нечто безобразное, успехом серия Colony Wars обязана не столько этому обстоятельству, сколько тому, что две игры, вышедшие под этой маркой, действительно были (и остаются) весьма сильны как по части графики, так и по части игрового процесса, и привлекли бы внимание игрока при любом раскладе. Теперь же, когда в Японии уже появилась вторая PlayStation, на увядывающую первую модель Psygnosis готовит новую игру — Colony Wars: Red Sun, в которой развитие серии, по мнению разработчиков, должно подняться на новый уровень.

Разработкой Colony Wars: Red Sun, кстати, занимаются теперь уже другие люди, нежели раньше, а конкретно студия Psygnosis в английском городе Лидс. Это, на самом деле, даже вызывает некоторые опасения, так как та же команда ответственна за создание Wipeout 3, который, что ни говори, но серьезно уступает своим предшественникам. Кроме того, известно, что Psygnosis покинул Mike Ellis, главный дизайнер предыдущих Colony Wars, что, сами понимаете, не очень обнадеживает. С другой стороны, правда, возможно, что новая команда привнесет в игру больше "свежего", а кроме того, устранит ряд недостатков, которые серьезно портили жизнь игрокам в первых двух Colony Wars.

Так, например, скорее всего будет снижен весьма угнетающий уровень сложности, а кроме того, изменится и система сейвов, которая весьма и весьма бесила многих игроков. Вообще, сотрудники Psygnosis Leeds Studio заявляют, что, создавая Colony Wars: Red Sun, они действительно прислушивались к пожеланиям игроков

(сейчас среди разработчиков модно говорить именно об этом), а потому все, типа, будет круто, и все такое. Ага, как же еще иначе?

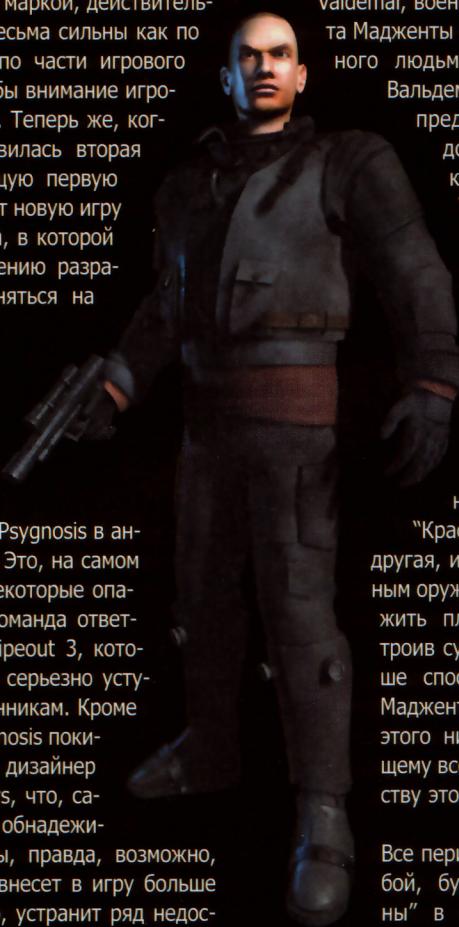
Помимо всего прочего, в игре было решено еще более нарастить сюжет, постепенно превращая Colony Wars уже в нечто близкое к "космической опере". Итак, действие Red Sun будет протекать примерно в то же время, что и Colony Wars: Vengeance, но в другой части галактики, а именно в солнечной системе Magenta. То есть все эти битвы между Космофлотом (Navy) и Лигой Свободных Миров на время останутся за кадром. В игре вы будете управлять персонажем по имени Alexander Valdemar, военным агентом из Эмпирета Мадженты — государства, основанного людьми, оставившими Лигу.

Вальдемару, а значит и вам, предстоит отправиться в долгое путешествие за космическим кораблем "Красное Солнце" (Red Sun), созданным Эмпиретом Мадженты в сотрудничестве с таинственной инопланетной расой Sha'har и отправленным к Земле с дипломатической целью. Как выяснится позже, на самом деле, цель

"Красного Солнца" несколько другая, и корабль является мощным оружием, способным уничтожить планету, тем самым устроив суматоху, как нельзя лучше способствующую усилению Мадженты и (естественно, без этого никак нельзя) последующему всегалактическому господству этого государства.

Все перипетии сюжета, само собой, будут "проиллюстрированы" в специально для этого предназначенных 28-ми роликах общей продолжительностью примерно 15 минут, что, в общем, достаточно прилично. Если мы, конечно, говорим не о Wing Commander.

Вообще же, и без роликов возможностей для раскрытия сюжета у нас будет предостаточно. Разработчики обещают, что в игре будет не менее пятидесяти достаточно разнообразных





(не в пример первым двум *Colony Wars*) миссий, требующих разного подхода и разной стратегии. На них, в общем, и делается основной упор. Как не без основания считают создатели *Colony Wars: Red Sun*, миссии должны обязательно быть четкими и понятными, чтобы игрок не чувствовал себя "потерявшимся", нескучными и вовлекающими в игру и при этом отнюдь не упрощенными

Для того чтобы выжить, игроку придется постоянно следить за состоянием своего корабля, производя полномасштабные апгрейды на деньги, начисляемые за выполнение установленных перед ним задач.

во всем, а даже наоборот, предоставляющими некоторую свободу и возможность принятия собственного решения, каким образом то или иное задание будет выполнено. Для того чтобы выжить, игроку придется постоянно следить за состоянием своего корабля, производя полномасштабные апгрейды на деньги, начисляемые за выполнение установленных перед ним задач. В игре имеется 44 различных предмета, которые можно будет повесить на свой летательный аппарат, включая, само собой, большое количество средств уничтожения противника, которые можно будет комбинировать. За этим, кстати, постоянно надо будет следить, так как неумелый апгрейд может привести к печальным последствиям. Ведь, например,

мощное оружие, раскалывающее корабли противников, как скорлупу ореха, по всей вероятности, очень сильно подвержено перегреву, что вполне способно привести к взрыву. Потому, например, как говорят разработчики, использование ракет может оказаться более эффективным, но что произойдет, когда их запас подойдет к концу? Будет, короче, над чем поразмыслить пилоту.

Разработчики игры не были бы разработчиками, если бы не заговорили о "продвинутом искусственном интеллекте". По их словам, в *Colony Wars: Red Sun* полностью переработан AI, что всем будет видно буквально с самого начала игры. По идеи, к примеру, некоторые противники даже летают, четко соблюдая формацию. Но вот стоит только уничтожить командира звена, как может начаться легкая паника. Иногда враги применяют и тактические хитрости, делая вид, что отступают или сдаются. Ну и все в таком духе. Если это не вранье, то получится довольно интересно.

Что касается графики, то здесь, в принципе, с самого начала во многом все ясно.

Еще *Colony Wars: Vengeance* показывала просто превосходные результаты, практически вплотную приблизившись к "потолку" возможностей PlayStation. А потому для *Colony Wars: Red Sun* особенно много чего улучшать в этом плане не нужно. Хотя разработчики пытаются сделать и это, основательно перелопатив движок игры. Спецэффекты, как обещано, станут еще краше, а также обещано появление 88-и новых моделей, что, как заявляют прайгнозисовцы, почти на 50% больше, чем ранее. Кроме того, представители компании очень гордятся еще одной вещью, которая, правда, к визуальной части *Colony Wars: Red Sun* отношения не имеет. Вещь эта — саундтрек, записанный, как говорят, при помощи оркестра и прекрасно вписывающийся в стиль самой "космической саги".

Насколько же все эти многообещающие утверждения правдивы, мы сможем узнать уже очень скоро, чтобы не сказать больше — по идеи, к выходу номера *Colony Wars: Red Sun* уже должна появиться на прилавках.

Александр Щербаков

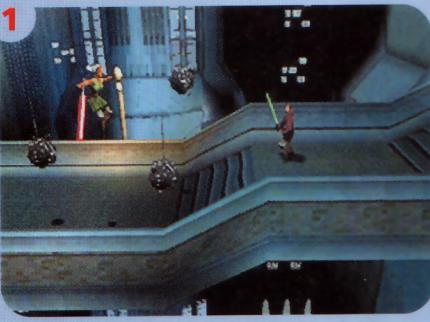
PlayStation



STAR WARS: JEDI POWER BATTLES

ЖАНР 3D action ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК LucasArts
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ ? ДАТА ВЫХОДА весна 2000 года

Ну вот, дождались. Автор был, есть и будет ярым поклонником серии Star Wars, однако последнее творение папы Люка Скайвонера и Дарт Вейдера, Эпизод 1, ввергло в состояние комы. Это и есть новая серия Великого сериала?! Такой подлости не ожидал никто — полностью лишенный сюжета фильм с дурацкими героями. Зато картина балует киномана отменным визуальным рядом, ведь используются самые передовые достижения в компьютерной графике, не говоря уж о великолепном саундтреке, который многие выучили наизусть еще в далеком детстве.



[1-3] По своей структуре новая игра для PlayStation по мотивам первого эпизода "Звездных Войн" будет напоминать аналогичные игры для 16-битных приставок.

Ну и что, картина собрала огромную кучу денег в прокате, а уж торговля именем и сопутствующими товарами принесла еще больше. Таким образом, никого не удивил тот факт, что LucasArts, кстати, прямо ответственная лишь за Episode 1: Racer, выпустила целый ряд игр по мотивам фильма, которые, тем не менее, оказались полной ерундой, особенно The Phantom Menace. Кто играл и до сих пор помнит версии Star Wars 1,2,3 для Super Nintendo, были оскорблены до глубины души, а вера в светлое будущее серии заметно поугасла.

И вот разработчики объявляют о новой игре по мотивам Episode 1 — Star Wars: Jedi Power Battles. Ура? Сильно сомневаюсь. Как бы там ни было, давайте рассмотрим работу LucasArts поподробнее. Итак, в галактике далеко-далеко бушуют... звездные войны. И если вы дума-

у проекта есть все потенциальные возможности, чтобы стать увлекательной игрой, лишенной оригинальности и немного надоеvшей бессовестным клонированием одних и тех же идей, но ведь фанаты не за то Star Wars любят.

ли, что эти войны носят вид космических сражений огромных кораблей Империи против флота Повстанцев, вы глубоко заблуждались. Если вы думали, что новая игра будет симулятором, стратегией или хотя бы 3D-action — ошиблись. Звездные войны нынче — драка наподобие Fighting Force. Узнав об этом, ваш покорный слуга совсем сник и решил поставить жирный крест на дальнейшем творчестве LucasArts.

Ну посудите сами — Fighting Force (фууу!) и Star Wars?! Как такое пришло в голову разработчикам? Но, к чести LucasArts будет сказано, все-таки прямо переносить персонажей "Звездных Войн" в мордобойный жанр не стали. Игру вроде как "подразбили элементами приключенческой игры", что, видимо, значит, что главный герой сможет делать что-то еще, кроме как мочить (в сортире) противника. Оригинально.

На выбор играющего разработчик представляет одного из рыцарей Джедаев, мастеров Силы и лазерных мечей. Если кто-нибудь из вас, дорогие читатели, смотрел



Episode 1, то, возможно, вспомнит совет Джедаев, который отказал в туторстве юному Анакину Скайвокеру. Всего персонажей (которые являются членами пресловутого совета) будет пять: Квай-Гон Джинн, Оби-Ван Кеноби, Мэйс Винду, Пло Куун или Ади Галлия. Кроме первых двух, остальные могут показаться неизвестными, однако стоит

начать играть, как вы их, несомненно, узнаете. Сражаться они будут с крутыми наемниками, боевыми дроидами Торговой Федерации и Ситхами, которых, как вы, безусловно, догадались, будет представлять сам мастер черных боевых искусств — Дарт Моул.

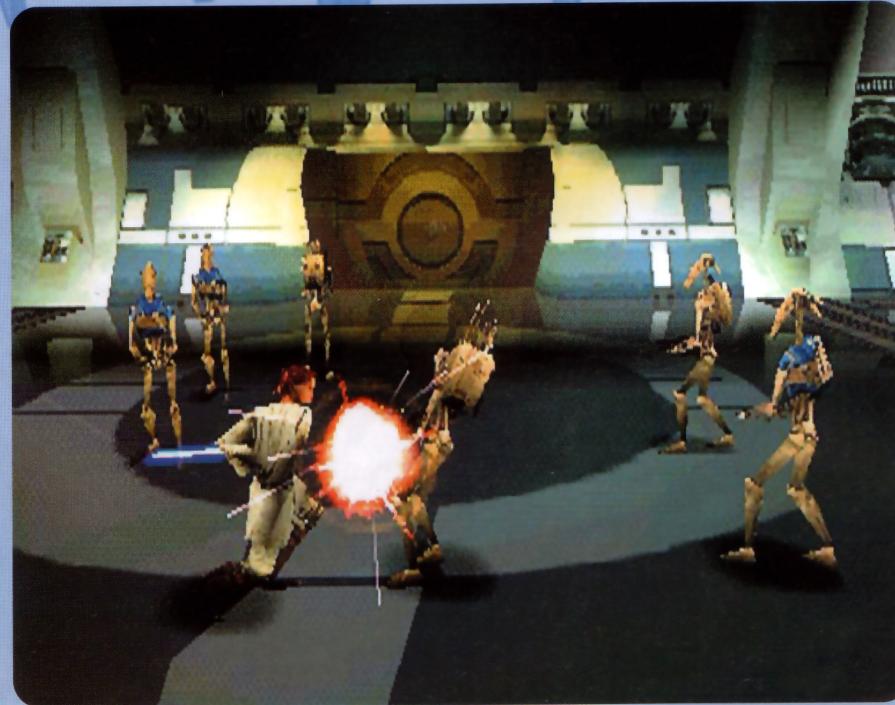
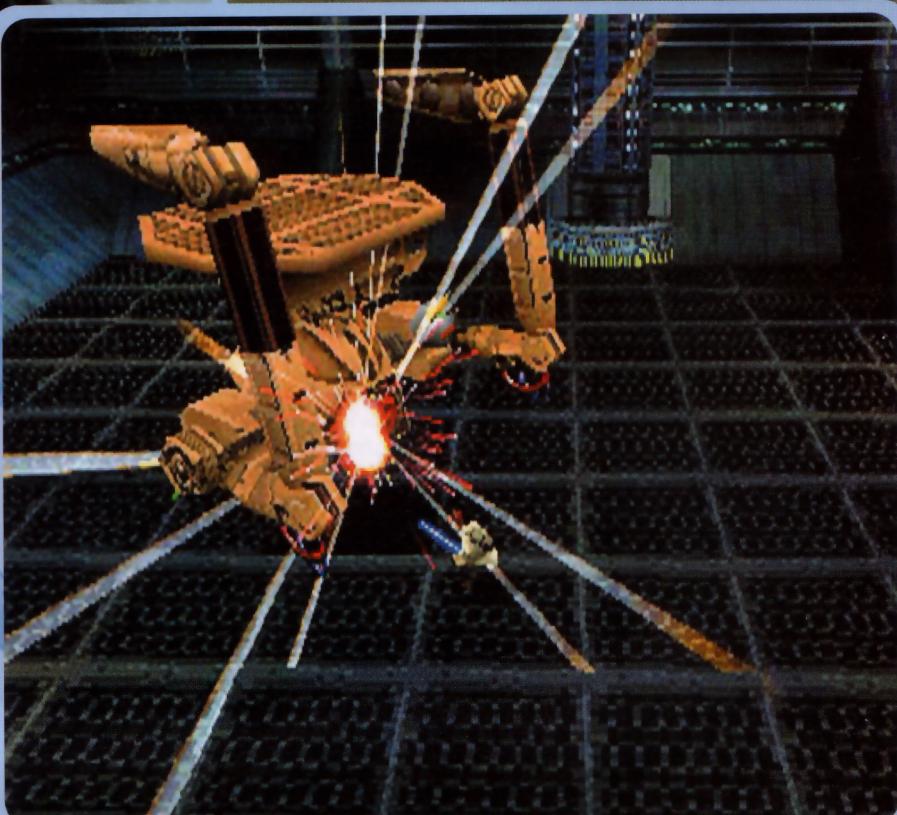
Джедаи не были бы джедаями, если бы не их специальные способности. А их у членов Совета Дж... вы сами знаете кого, должно быть много и разных. Более того, определенные герои больше подходят для специфических частей игры, которая начинается, как водится, на





борту кишащего боевыми роботами Торговой Федерации космического корабля, затем действие перемещается в туманные болота планеты Набу, далее прямиком в жаркую пустыню Татуина, а также на оживленные улицы Тхида.

Разница же между героями весьма заметна. Самый "обычный", эдакий крепкий середнячок, джедай Мэйс Винду, который является в меру быстрым и сильным. Может при желании увеличить мощность своего лазерного меча (:) с помощью Силы. Оби-Ван же быстрый и проворный боец, к тому же достаточно выносливый, однако не так умело пользуется Силой, так как является самым молодым героем. Квай-Гон, с другой стороны, наставник Кеноби, много и долго тренировал свои способности, а потому силен, может лечиться и весьма искусен в защите, хотя и не очень вынослив. Пло Клун — самый могучий Джедай, зато самый медлительный, а Ади Галлиа — его прямая противоположность: быстрая, но далеко не лучший боец.



Разработчики, видимо, предвидели, критику в свой адрес, а потому говорят, что руководствовались лучшими играми из серии — уже упомянутым Super Star Wars, Super Empire Strikes Back и Super Return Of Jedi, которые так полюбились всем любителям видеоигр. LucasArts очень рассчитывают на то, что нам понравится Jedi Power Battles, гарантировать это, правда, не берется никто. Тем не менее, у проекта есть все потенциальные возможности, чтобы стать увлекательной игрой, лишенной оригинальности и немножко надоевшей бессовестным клонированием одних и тех же идей, но ведь фанаты не за то Star Wars любят. Игра выйдет уже весной, тогда и вынесем окончательный приговор. А пока пересмотрите-ка лучше 4, 5, 6 серии "Звездных Войн". Классика все-таки.

Дмитрий Полюхов

PlayStation



ALONE IN THE DARK IV

ЖАНР action/adventure **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Infogrames/Darkworks
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **ДАТА ВЫХОДА** осень 2000 года

Alone in the Dark — "мама" всех приключенческих "страшилок" возвращается!

**После продолжавшегося нес-
колько лет периода забвения (на
мои взгляд, совершенно незаслу-
женного) французская компа-
ния Infogrames наконец-то ре-
шилась дать своему популярно-
му детищу новую жизнь. Осенью
этого года четвертая часть Alone
in the Dark должна появиться на
всех основных игровых плат-
формах, включая и PlayStation.**

Kонечно, на день сегодняшний эффект от подобного события куда меньше, чем мог бы быть, если бы Infogrames была порасторопней и выпустила продолжение "Один во тьме" на пару лет раньше, когда серия была на пике популярности. Сейчас же, увы, нужный момент времени в какой-то мере упущен. Заветные четыре слова, некогда бывшие способными привести в трепет любого владельца компьютера, за долгие годы успели изрядно зарости пылью, перейдя в разряд "ностальгических игр", о которых с умилением вспоминают игроки старшего поколения.



Для нового же поколения *Alone in the Dark* — всего лишь очередное ничего не говорящее название в постоянно растущем списке новых игр. А жаль. Ведь именно *Alone in the Dark* стала прародительницей и установила основные каноны жанра horror-adventure (позднее с подачи Capcom переименованного в survival-horror). И именно из AITD произрастают Resident Evil, Silent Hill и все прочие хиты жанра. Однако еще ни одному из вышеупомянутых творений не удалось превзойти оригинал по атмосфере и проработке игрового процесса (на моей памяти ближе всех был разве что первый Resident Evil).

смертью Фиске занимался поисками четырех таинственных табличек, которые, как гласит предание, являются ключом к невообразимому могуществу и процветанию, но, оказавшись в "недобрых" руках могут также стать источником страшной угрозы для всего человечества. По просьбе Эденшью и движимый желанием отомстить за смерть Фиске Эдвард занимает место погибшего друга и решает продолжить начатые им поиски.

Однако, еще не успев толком начать расследование, он сталкивается с проблемами куда более серьезными, чем поиски древних артефактов. Сразу же по прибытии на остров Эдвард подвергся нападению целой орды неизвестных созданий. Дальше ситуация стала еще хуже: за каждым новым поворотом в каждой темной норе Кэрнби поджидали все новые и новые твари.

Вооруженный лишь фонарем и пистолетом, Эдвард лицом к лицу столкнулся с самым худшим кошмаром в своей жизни, и это было лишь самое начало безумной гонки на выживание, цена на проигрыша в которой — жизнь.

"Главную роль" в новой части игры (*Alone in the Dark IV* — название рабочее и, скорее всего, к моменту выхода игры будет изменено), как всегда, получил наш старый знакомый, "звезда" серии — Эдвард Кэрнби (Edward Carnby). Эдвард (на случай если вы столкнулись с игрой впервые), в общем-то, самый обычный парень с несколько странным хобби: он расследует всевозможные паранормальные явления и обладает единственным даром бе-зошибочно определять зло во всех его проявлениях. Способность "видеть" зло проснулась в Эдварде еще в раннем детстве, и с тех пор господин Кэрнби без устали борется с нечистой силой во всех ее проявлениях.

Новое приключение любителя чертовщины в лучших традициях жанра начинается с убийства. Чарльз Фиске (Charles Fiske), экс-член сверхсекретного агентства "Бюро 713" (bureau 713) и лучший друг Эдварда, найден мертвым на острове вблизи побережья (Maine). Местная полиция оказалась не в силах установить ни причину, ни возможных подозреваемых в этом убийстве. Прибывший на место трагедии Кэрнби от некоего странного субъекта по фамилии Эденшью (Edenshew) узнает, что перед



[1-3]. Четвертая часть незаслуженно забытого *Alone in The Dark* будет действительно темной и мрачной игрой, полностью соответствующей своему названию.

чтого ее предшественницами, и не обманет ожидания игроков."

Говорят, перед тем, как приступить к проработке сюжетной линии игры, сценарная группа в полном составе закрылась в офисе и несколько дней без перерыва смотрела фильмы ужасов, подмечая наиболее эффектные и оригинальные ходы. Немало времени было потрачено и на изучение посвященной оккультизму литературы. Так что нас наверняка ждет нечто действительно увлекательное.

Однако сильная сюжетная линия — далеко не единственная "приманка", приготовленная нам французскими разработчиками. Не менее важная роль в создании надлежащей атмосферы отведена графике. Пойдя старым проверенным путем, Darkworks не стала утруждать себя экспериментами с полностью трехмерной графикой и ограничила использование полигональных персонажей на заранее просчитанных (пререндеренных) фонах. Менее интерактивная по сравнению с полностью трехмерным миром, технология пререндеринга, с другой стороны, позволяет создавать невероятные по красоте и детализации миры, чем и воспользовалась Darkworks.

Увиденное нами на скриншотах из игры действительно впечатляет. Величественная, мрачная архитектура, выдержанная в сти-



листике "готический ужас", жуткие монстры, драматические ракурсы камеры... Похоже, в *Alone in the Dark* есть все необходимые элементы для того, чтобы полностью погрузить игрока в атмосферу мрака и безысходности. Однако будет ли все это выглядеть столь же хорошо в динамике? Какие-либо

игре выполнена с использованием технологии True perspective. Т.е. персонажи масштабируются (становятся больше или меньше) в зависимости от степени удаленности от камеры, что, по идеи, даст игрокам способность адекватно ориентироваться в пространстве.

Величественная, мрачная архитектура, выдержанная в стилистике "готический ужас", жуткие монстры, драматические ракурсы камеры... В *Alone in the Dark* есть все необходимые элементы для того, чтобы полностью погрузить игрока в атмосферу мрака и безысходности.

выводы делать все еще преждевременно, тем более что прецеденты уже были (вспомним безумно красивую, но, тем не менее, с треском провалившуюся RPG Koudelka).

Кстати, еще раз к вопросу о пререндеренных фонах. Не секрет, что одной из проблем, с которыми игроки часто сталкиваются в подобных играх, является неспособность верно оценить расстояние до цели (будь то дверь или же какой-либо монстр), и компания Darkwork нашла довольно интересный способ ее решения. Анимация в

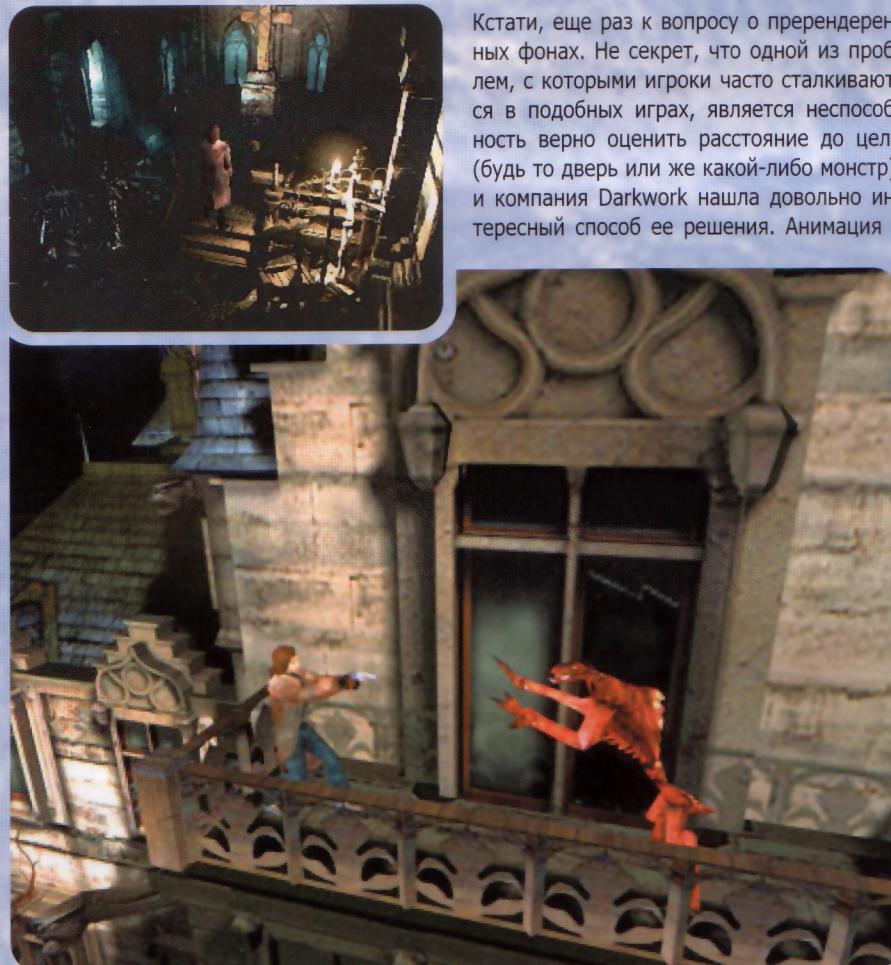
Кроме графики, также обещана очень сильная звуковая дорожка. Инstrumentальные композиции в стиле лучших "ужастиков" 80-х и пугающие реалистичный рев монстров призваны посодействовать созданию надлежащей атмосферы и, по заверениям пресс-релизов, не раз заставят пробежать по спинам игроков мурашки ужаса.

Об игровом процессе, к сожалению, пока что известно совсем немного. Однако, судя по той информации, что имеется у нас в редакции, от AITD вряд ли стоит ждать чего-либо неожиданного — стандартный "коктейль" из перестрелок, игры в прятки с нечистью и периодически решение головоломок. Но, в отличие от большинства конкурентов, игра будет в большей степени ориентирована на adventure-элементы, нежели на action. Естественно, обещана целая куча всевозможных средств для изощренного уничтожения противника, множество загадочных бонусов, секреты и, самое главное, необычайно коварный искусственный интеллект.

Пока еще неясно, выльется ли данная попытка реанимировать культовую игру начала девяностых во что-либо стоящее или же нас ждет очередной вариант "Resident Evil" (на этот раз от Infogrames)? В любом случае, мы будем держать вас в курсе событий, происходящих вокруг этого любопытного проекта.

PlayStation

Алексей Ковалев



СКОРО

MICRO MANIACS

ЖАНР гонки ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК Codemasters
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-4 ДАТА ВЫХОДА весна 2000 года



Продолжение культовой гонки середины девяностых Micro Machines готовится в недрах британской компании Codemasters. Новая игра, над которой в течение последних двухнадцати месяцев не покладая рук работала команда из тридцати человек, вот-вот должна появиться на прилавках магазинов. Причем, что радует, игра будет выпущена специально для Европы (вопрос о выпуске американской, версиях пока еще только рассматривается). Так что на этот раз нам в руки попал настоящий эксклюзив.

ак это ни парадоксально, но главными героями игры стали не полюбившиеся многим игрушечные машинки, а столь же игрушечные, но человечки (да-да, самые натуральные с руками и ногами). Codemasters объяснила подобную смену стилистики "желанием попробовать себя в новом амплуа", кроме того, несмотря на схожие названия, разработчики почти сразу же заявили, что Micro Maniacs вовсе не является сиквелом Micro Machines, однако, по словам Codemasters, она несомненно стала ее духовной наследницей.

Игровой процесс Micro Maniacs выдержан в классическом стиле Micro Machines, только место машин теперь заняли человечки, которые бегают друг за другом по трассам, проложенным в самых экзотических местах. Как вам, к примеру, трек, раскинувшийся на территории японского сада камней, или извилистый маршрут, проложенный среди ножек кровати в детской комнате? В общем, фантазия разработчиков на этот раз воистину не знала границ, как в плане дизайна, так и в плане масштабности. В распоряжение игроков Codemasters обещала предоставить целых 40 трасс (!!!), причем разработчики обещают, что ни одна из них не будет похожа на другую, во что, собственно говоря, глядя на цифру 40, верится с трудом.

Особую гордость разработчиков игры составляют персонажи — их всего восемь (не считая секретных), но зато какие они! Более необычного и забавного сборища "ходячих несурпризов" я не встречал уже давно. Чего стоит один только тип в "противогазе"! В общем, дизайн действительно удался. Просто, с изяществом и эстетично. При этом Codemasters заявила, что помимо дизайна персонажи еще и будут отли-



ваться друг от друга по стилю управления и физическим характеристикам. Более того, британские разработчики даже пообещали настроить поддержку DualShock таким образом, чтобы каждому персонажу соответствовал свой неповторимый стиль вибрации. Хотя как они это собираются сделать, используя всего две скорости вибрации PlayStation'овского джойпада, мне не совсем понятно. Ну да не будем гадать об этом (и так все скоро узнаем), тем более что не персонажами единими живы Micro Maniacs.

Одним из самых удачных аспектов серии Micro Machines всегда был многопользовательский режим, и в наследнице (пускай и неофициальной) он обещает быть не менее захватывающим. Играть в Micro Maniacs смогут до четырех человек на одной приставке одновременно (с использованием разветвителя Multitap). Кроме того, специально для этого режима Codemasters щедрой рукой добавила в игру превеликое множество разнообразнейшего оружия. К услугам игрока всевозможные plasma punch'и, lethal yo-yo и т.д. Есть даже такая экзотическая вещь, как plasma fart (в дословном переводе "плазменный пук"). Вот уж воистину, если развлекаться так, так чтоб дым коромыслом.

Что ж, будем надеяться, что в конце марта, когда по обещаниям Codemasters игра должна будет появиться в продаже, нас будет ждать зрелище, достойное внимания. Уж что-что, а достойные гонки, я искренне надеюсь, Codemasters делать пока еще не разучилась.

Алексей Ковалев



В этой игре совершенно сумасшедшие герои [1-2] будут бегать по таким же сумасшедшем трассам. Иными словами, удовольствие нам обеспечено.

PlayStation



РОССИЯ
OFFICIAL PlayStation

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT



OFFICIAL **PlayStation**[®] РОССИЯ
namco



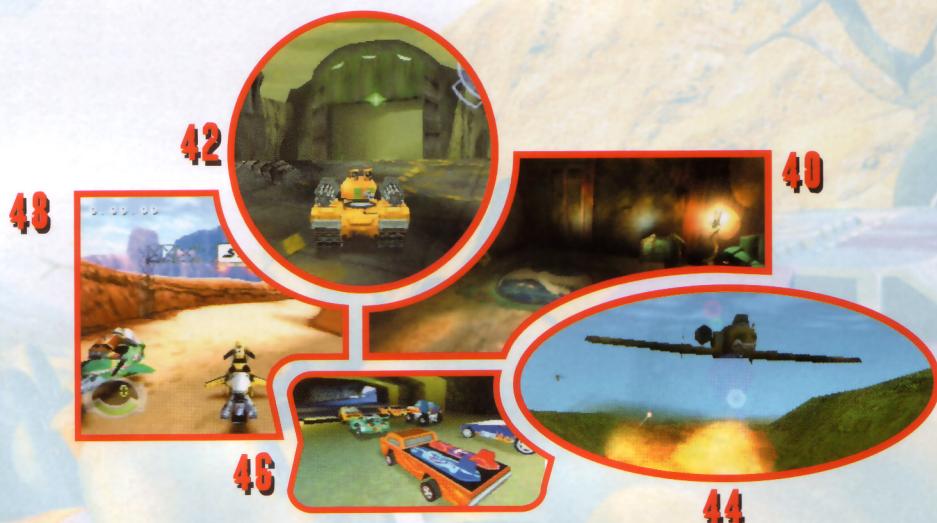
**STAGE
ONE**





ОБЗОР

40	FEAR EFFECT	40
42	TINY TANK	42
44	EAGLE ONE HARRIER ATTACK	44
46	HOT WHEELS TURBO RACING	46
48	JET RIDER 3	48



1 Таких игр не бывает.

2 Полный провал по всем статьям.

3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.

4 Уровень ниже среднего.

5 По всем параметрам средняя игра.

6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.

7 Хорошая игра с мелкими недостатками.

8 Очень хорошая игра.

9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.

10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

Графика: оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.

Звук: оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

Gameplay: оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

Оригинальность: насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0



Используемые обозначения

PlayStation

FEAR EFFECT

ЖАНР 3D action/adventure **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Eidos/Kronos Digital Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1 **АЛЬТЕРНАТИВА** Resident Evil

Вы никогда не задумывались о том, что бы получилось, если бы Resident Evil сделала не Capcom, а Eidos? Лично я был бы не прочь узнать ответ на этот вопрос, да и многие другие игроки, я думаю, тоже. Впрочем, теперь уже можно не мучить себя пустыми догадками, поскольку весной этого года Eidos дала четкий и определенный ответ на этот вопрос: Fear Effect — вот наш ответ засилью японских зомби и, хочу отметить, ответ вполне достойный. Впрочем, не буду забегать вперед, давайте обо всем по порядку.

Fear Effect — отнюдь не самая обычная представительница жанра 3D action/adventure. Разработанная по заказу Eidos компанией Kronos Digital Entertainment, игра, удачно избежав вторичности, гармонично вобрала в себя лучшие элементы Resident Evil и Metal Gear в сочетании с киберпанковской стилистикой в духе Blade Runner и Ghost In The Shell. В результате получилось одно из самых стильных и кинематографичных "приключений" на PSX.

Сюжет игры развивается вокруг дочери крупного китайского бизнесмена (также являющегося одним из наиболее могущественных главарей местной мафии — "Триады"), которая при таинственных обстоятельствах пропадает в городишке Shan Xi. Именно в Shan Xi направляются главные герои игры: оперативник секретной службы Hana Tsu-Vachel, профессиональный наемник Royce Glas (и, кстати, весьма симпатичный наемник, точнее, наемница) и специалист по "всему взрывающемуся" Jacob "Deke" Decort. Их задача — найти беглянку и любой ценой доставить ее в родные пенаты (за солидный куш свободно конвертируемых у.е., разумеется). Однако дело осложняется тем, что любящий папаша тоже не очень-то довolen таким положением дел и, естественно, отправляет своих подчиненных на поиски, а у китайской мафии, как известно, узкие глаза и длинные руки. Так что нашим героям нужно не только отыскать пропавшую дочку, но и успеть это сделать раньше "Триады", а после того, как девушка найдется, надо еще исхитриться и добраться живыми до папаши, и при этом далеко не факт, что он так просто согласится расстаться со своими деньгами.

Что и сказать — лихо закручено. Однако если вы думаете, что вся

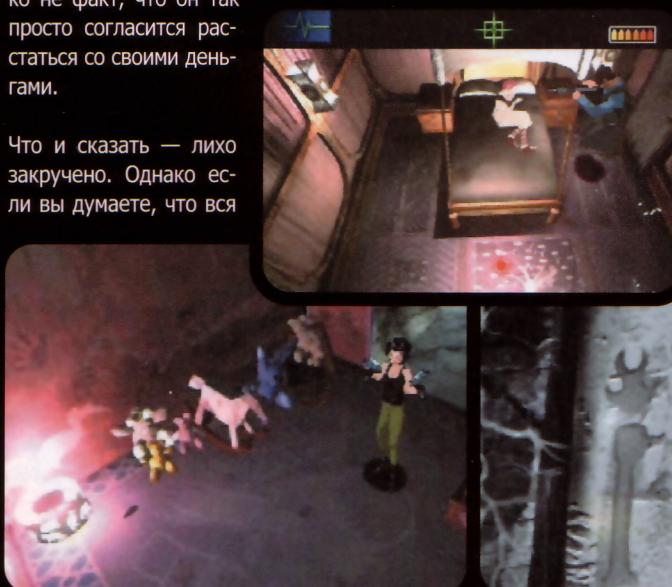


сюжетная канва игры сводится к погоне за беглянкой и побегам от бандитов, то вы глубоко заблуждаетесь. Впоследствии всплынут на свет божий и вселенское зло в лице King of Hell, и сатанинские культуры, и геenna огненная, и апокалипсис... В общем, мало не покажется.

Внешне игра немного напоминает Resident Evil: такие же заранее просчитанные локации, фиксированный обзор и т.д. Однако фоны в игре заметно оживлены использованием закольцованых FMV (Full Motion Video) видеороликов. Благодаря им игра выглядит на редкость реалистично. Автотранспорт, прорезающий фарами мглу ночных улиц Гонконга, рекламные ролики, сменяющие друг друга на экранах гигантских мониторов — все это великолепие стало возможно лишь благодаря FMV. Также радует дизайн — как эстетически (мрачные коридоры изобилующие трубами и проводами, стекающая с потолка вода, гнетущий полумрак — в общем, типичный Blade Runner), так и технически. Уровни скомпонованы на редкость причально и неплохо сбалансированы, чувствуется внимание к игроку. Выглядит все, правда, немножко грубее, чем в Resident'e. Несмотря на использование заранее просчитанных локаций Fear Effect графически более напоминает Metal Gear, чем RE, однако подобная стилистика, как



[1-3] Fear Effect является первой игрой, использующей новую технологию по созданию трехмерных моделей. Результат ее применения, как говориться, налицо.





никакая другая, идеально укладывается в рамки художественного решения FE и общего впечатления от игры ни в коем случае не портит. А вот что действительно смазывает почти идеальную картину — так это камера, точнее, ее ракурсы. Несмотря на всю их кинематографичность, некоторые из них не позволяют правильно оценить положение предмета в пространстве, и порой проскочить мимо цели очень легко. Это не страшно, если речь идет не о подобранный с первого раза обойме патронов, но вот в комнате, битком набитой врагами, такая промашка может стать роковой.

Управление в **Fear Effect** также выдержано в стилистике *Resident Evil*, однако более ориентировано на action. Персонажи FE гораздо проворнее своих Сарсом'овских коллег. Они умеют приседать, ползать и совер-

шать головоломные прыжки во все стороны, уклонясь от выстрелов. Не забыта и "экстренная кнопка" — разворот на 180 градусов, позволяющая в случае чего мгновенно задать стрекача. Но самое главное — персонажи **Fear Effect** умеют стрелять на бегу! Причем двумя руками одновременно, что при должной сноровке позволяет организовать бойню позорищнее, чем в фильмах Джона Ву. Обидно лишь, что Kronos по причине несовершенства PlayStation'овского контроллера так и не удалось достойно реализовать идею с одновременной стрельбой по двум находящимся в различных направлениях целям. Но все равно две "пушки" —

это здорово! Также немного огорчило отсутствие системы "автоприцеливания" (что ж поделаешь, если я не снайпер)...

Кстати, как и положено любой современной игре, **Fear Effect** полностью поддерживает DualShock, так что любители "под-д-дрожать" с легкостью могут это сделать.

Теперь настала пора поговорить о главном — об игровом процессе. Назвать его полностью оригинальным, к сожалению, нельзя — типичная мешаница стрельбы с решением головоломок в духе *Metal Gear* и *Resident Evil* (что-то затащил я сегодня эти две игры, но что делать — по сути, больше и сравнивать-то не с чем). Но нужно отдать дол-

При игре в *Fear Effect* не покидает ощущение новизны. Напряженное действие и интригующие повороты сюжета ни разу не заставят вас пожалеть о том, что вы взялись за эту игру.

жное: Kronos удалось настолько элегантно замаскировать вторичность своего детища, что при игре в **Fear Effect** не покидает ощущение новизны. И хотя на освоение в игровом мире требуется довольно много времени (во многом из-за сложной системы управления), впоследствии напряженное действие и интригующие повороты сюжета ни разу не заставят вас пожалеть о том, что вы взялись за эту игру.

Однако вернемся к теме. Как я уже говорил выше, игровой процесс состоит из стрельбы и решения головоломок. Первую часть (стрельбу) как не требующую особых объяснений можно было бы и опустить, но все же не могу не отметить ее интеллектуальность. "Умри все живое!" — далеко не единственная и порой даже не лучшая линия поведения в мире **Fear Effect**. Порой проще потихоньку вырезать вражеский пост, чем ворваться, круша все налево и направо из гранатомета, и потом иметь дело с целой толпой негодяев, прибежавших на подмогу. Или можно вообще не ввязываться в бой, а просто поджарить злодеев, вовремя подав электричество. В общем, простор для полета фантазии велик.

Теперь о головоломках. Если в двух словах, то можно сказать, что они достаточно простые, чтобы не заставить игроков свихнуться прямо у приставки, но вместе с тем достаточно интригующие, чтобы не превратить игру в легкую прогулку от босса к боссу.

Интересный момент: чтобы добавить игре динамики, Kronos в некоторые головоломки внесла элемент времени. И теперь, чтобы продвинуться вперед, недостаточно просто знать, где и какой рубильник нажать, надо еще и точно рассчитать, в какой момент это сделать. Причем порой на принятие решения даются считанные секунды, а в случае неудачи — вновь и вновь заставка Game Over, мучительно долгая процедура загрузки и долгий путь до цели. Причем долгие в самом прямом смысле Save Point'ы в игре встречаются не так уж и часто, а по поводу удобства их расположения я бы с удовольствием сказал парочку крепких словечек. А впрочем, недаром говорят: "Повторенье — мать ученья", так что не обращайте внимания на мое ворчание и бегите, бегите в магазин покупать игру — поверьте, она этого стоит. Вах, мамой клянус!

Алексей Ковалев



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Впервые за последние годы Eidos порадовала нас игрой, не имеющей никакого отношения к серии *Tomb Rider* и при этом достойной самого пристального внимания. Продукт из категории "Must buy".

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Стyльная и интересная, хотя и не лишенная недостатков приключенческая игра, которая способна увлечь любого.

TINY TANK

ЖАНР 3D-shooter **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Sony/AndNow
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** 1-2



Дело было на планете Земля. И жили на той планете разные люди. Некоторые из них жили в стране Америке, где все было очень здорово и где люди очень заботились о гуманизме и человечности. А в стране той была компьютерная корпорация SenTrax, на которой делали роботов, причем весьма и весьма умных. И задумались как-то раз гуманные жители страны Америки о судьбах человечества, о кровопролитных войнах, опустошающих земли, тысячах невинных жертв и об обездоленных семьях... Задумались и пришли к следующим выводам: а) война — это плохо, б) но без нее никак не обойдешься, в) что-то надо делать. Решили обратиться за помощью и советам к тамошним мудрецам, в данном случае к специалистам корпорации SenTrax.

Xорошенько подумав и прикинув возможные перспективы государственных инвестиций, специалисты взялись за создание универсальной военной машины... Так, хватит ржать, я на полном серьезе — сюжет игры пересказываю, не поймете же потом ничего!... Итак, взялись они за создание универсальной военной машины, которую будет не жалко пускать "в расход" вместо несчастных солдат. Таким образом, появился в далекой стране Америке маленький желтый танк по имени Tiny Tank. Очень милый симпатичный маленький танк, причем вполне самостоятельный и не по-компьютерному размытый. А еще он прекрасноправлялся с военными задачами, чем заслужил всяческое одобрение гуманной общественности. Ободренные специалисты принялись за дальнейшее производство различных умных танков, роботов, и т.д.... Ну и как вы думаете, чем это обычно заканчивается?... Погодите, не хором, не все же сразу... Правильно, однажды у самого крутого из созданных роботов, т. е. у MiTank'a, что-то закоротило в компьютерных мозгах (от избытка ума, надо думать), и он резко изменил свои взгляды на жизнь. Под его командованием огромная армия роботов взбунтовалась против человечества, загнала его в подземелье и продолжает всячески изничтожать. Однако любимец женщин и детей Tiny Tank оказался верен своим создателям. Затаившись, он ожидал подходящего момента для нанесения решающего удара, а пока ремонтировал свои поломки — результаты первых столкновений с бунтарями. И вот момент настал — вы наконец добыли диск Tiny Tank, вставили его в SPS, а значит, пора отправляться на спасение человечества... Вроде бы и все.

К счастью, у авторов хватило ума подать всю эту "сюжетную канву" в прикольной форме, так что от нее можно спокойно отвлечься и потихоньку вникнуть в суть происходящего. Итак, если уж браться за очередное спасение беспутного человечества, то оно будет проходить на протяжении 12 миссий, каждая из которых может включать в себя несколько последовательных задач. В конце уровней вас ждут большие злобные боссы — в общем, все вполне тривиально. По общему впечатлению от игры складывается ощущение, что авторы и не стремились к какой-то особой оригинальности. По-



моему, это лучше, чем лезть из кожи вон, стреляясь создать что-то непременно сверхэкстраординарное. Поскольку ТТ — трехмерный шутер, то суть действия сводится к планомерному уничтожению всего, что движется и нет (оказывается, что это можно вести разными способами, не только "снарядом в лоб", но и даже путем стравливания врагов). Как показала практика, симпатичный желтенький танк оказался к этому действительно вполне приспособленным. Помимо основного крупнокалиберного орудия, установленного на башне, у ТТ имеются еще 4 орудийных гнезда — 2 спереди и 2 сзади. В ходе игры все оружие будет постепенно совершенствоваться вместе с усложнением миссий. Набор вполне обычен: огнеметы, ракетные установки, бластеры, лазеры и т.д. Запоминается замораживающая пушка — очень эффективная вещь! По замыслу разработчиков с переходом на новый уровень все добывое оружие исчезает, так что к победе опять приходится идти тернистыми путями. Плюс ко всему вам выдан радар, помогающий ориентироваться в трудных местах (например, плохо освещенных — таких полно) и узнавать о приближении к объекту миссии. А еще у орудийной башни есть режим прицеливания, это на тот случай, если вы решили заняться снайперской стрельбой.

Нельзя обойти молчанием личность (если так можно выразиться) главного персонажа, т.е. Tiny Tank'a. Удивительно, но авторам удалось вложить в него такое своеобразное, почти



Главный герой этой игры — симпатичный танк [1-2], наделенный своим собственным характером. Одним словом, оригинально.



детское очарование! Может быть, здесь дело в ненавязчивом юморе игры — все это должно понравиться юным поклонникам SPS. В игре много забавных видеовставок, комментирующих происходящее. Единственный минус — Tiny делает множество смешных замечаний, но, естественно, по-английски. Так что без определенных знаний “въехать” в их смысл просто невозможно. Люди, учите языки, жить легче будет!!!

Tiny Tank производит вполне положительное впечатление. Игра ненапряжна с точки зрения атмосферы — никакой дьявольщины и нагнетения ужаса. Зато много здорового юмора самого обычновенного разумного желтого танка.

Теперь, как это все выглядит... В целом, графика органична и адекватна задумке авторов, хотя никаких откровений ждать здесь не приходится. Есть много добрых трехмерных моделей, в меру красивых текстур, классные световые эффекты (особенно взрывы), и все это фактически без всяких притормаживаний, кроме случаев откровенной перегруженности. Но наряду с этим есть и падающие при слишком близком приближении к стенкам полигоны. А еще есть камера... Камера в TT достаточно мерзка, чтобы временами портить настроение. Например, при въезде Tiny на наклонные поверхности, она выделяет такой хитрый маневр, что если это происходит во время битвы, то врага вы просто не будете видеть. Это повторяется достаточно часто, что не может не напрягать. К несчастью, беда редко приходит одна — почему-то глюки камеры традиционно сочетаются с недостатками

в управлении. С наводкой особых проблем не возникает: в большинстве случаев она производится автоматически. Но Tiny не слишком маневрен при прыжках и, что

главольствования о судьбе человечества, постоянные смеютворные угрозы, комментарии и издевательства, перемежаемые вопросами, которые задают его приближенные роботы, составляют основное звуковое оформление. Это надо слышать — оно выполнено с такой живостью и юмором (а главное — совсем не занудно!), что слушать этот трэп совсем не устаешь.

Расправившись с MuTank, у вас может возникнуть желание замочить кого-нибудь из друзей (виртуально, естественно). В ТТ под это дело специально выделено 7 арен, на которых можно проводить death-матчи. Насколько это вам нравится — оценивайте сами, по-моему, split-screen здесь реализован вполне прилично. Таким образом, можно сказать, что *Tiny Tank* производит вполне положительное впечатление. Игра ненапряжна с точки зрения атмосферы — никакой дьявольщины и нагнетения ужаса. Зато много здорового юмора самого обычновенного разумного желтого танка.

Иван Напреенко

серьезней, в напряженных ситуациях оказывается гиперчувствительным к боковым передвижениям. Порой это смущает и даже начинает раздражать.

Разработчики включили в игру несколько забавных и вносящих разнообразие элементов. Во-первых, это наличие неких “fix-it crabs” — приспособлений, занимающихся починкой вашего танка. Причем их способности и эффективность зависят от количества позитронных мозгов, которые вы набираете по пути. Откуда они берутся? Из уничтоженных противников. А во-вторых, авторы придумали замечательную штуку, Teeny Weeny Tanks называется. По сути, это маленькие копии самого Tiny, которые подчиняются вашим приказам и действуют в ваших интересах. Чем больше вражеских мозгов (звукит, конечно, зверски) вы собрали, тем умнее ваши маленькие посланцы. Интересней всего управлять ими самостоятельно — ведь они могут забираться туда, куда не пролезет здоровый желтый танк.

В ТТ очень прикольное звуковое сопровождение. Помимо музыки (а она уже сама по себе очень разнообразна и классно подобрана) и классических звуков взрывов и скрежета раздираемого металла самый большой интерес вызывает непрерывное радио-шоу, которое ведет сам MuTank в прямом эфире. Его бесконечные пафосные раз-



РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Забавная игра, которую можно в первую очередь порекомендовать подрастающему поколению. Веселый запоминающийся главный герой, не слишком трудные задания, органичное графическое и звуковое оформление. Конечно же, ничего нового, зато есть чем позабавиться.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8

7.5

СЛОВО РЕДАКТОРА

Сложная, но увлекательная игра жанра action с необычным дизайном и интересным игровым процессом.

EAGLE ONE: HARRIER ATTACK

ЖАНР авиашутер **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Infogrames/Glass Ghost
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 АЛЬТЕРНАТИВА Ace Combat 3 Electrosphere

Не успел я в предыдущем номере обозрить... тьфу, в смысле, обозреть европейский урезанный-обрезанный Ace Combat 3 Electrosphere, как тут же на подходе у нас нарисовался еще один "авиашутер" (сам определение придумал, зацените, какой я умный), на сей раз от растущего как на дрожжах издательства Infogrames.

Называется этот прямой конкурент Namco'вской игры Eagle One: Harrier Attack, а разработала его такая контора, как Glass Ghost. Tank Racer помните? Вот-вот, их рук дело. Помнится, та игра достаточно неожиданно получилась весьма крепкой и достаточно интересной, хотя и не лишенной ряда недостатков (черт, какая же избитая фраза получилась, для окончательной заштампованнысти только слова "качественность" не хватает). Те же слова, в принципе, можно адресовать продукту Glass Ghost, созданному уже под крыльышком Infogrames. Леталка, несмотря на производимое сначала не самое сильное впечатление и общий скептический настрой ("ну вот, свой Ace Combat хотят сделать"), в общем и целом даже как-то увлекает и пробуждает к себе интерес. Кроме того, это много больше, чем "инфогреймсовский Ace Combat". Это действительно самостоятельная и, без сомнения, весьма интересная для поклонников жанра игра. Особенно в свете кастрации, произведенной Namco с вариантом своей игры для стран Запада.

Что бросается в глаза в Eagle One: Harrier Attack — так это относительное отсутствие выпячивания своей "стильности" и "продвинутости", что торчало в разные стороны из того же третьего Ace Combat и, что (так называемого) "греха" таить, увеличивало интерес к гамезе. У Glass Ghost'овского творения таких закидонов практически нет, зато есть (местами) игровой процесс. Хотя, конечно, не обошлось без приличествующей любому "авиасимулятору" (взял в кавычки, так как к PlayStation'овским леталкам это относится постольку поскольку) предыстории, описывающей какой-либо военный конфликт. Да и заставочки в Eagle One присутствуют в достаточном количестве, но сделаны они достаточно неплохо и прекрасно вписываются в игру.

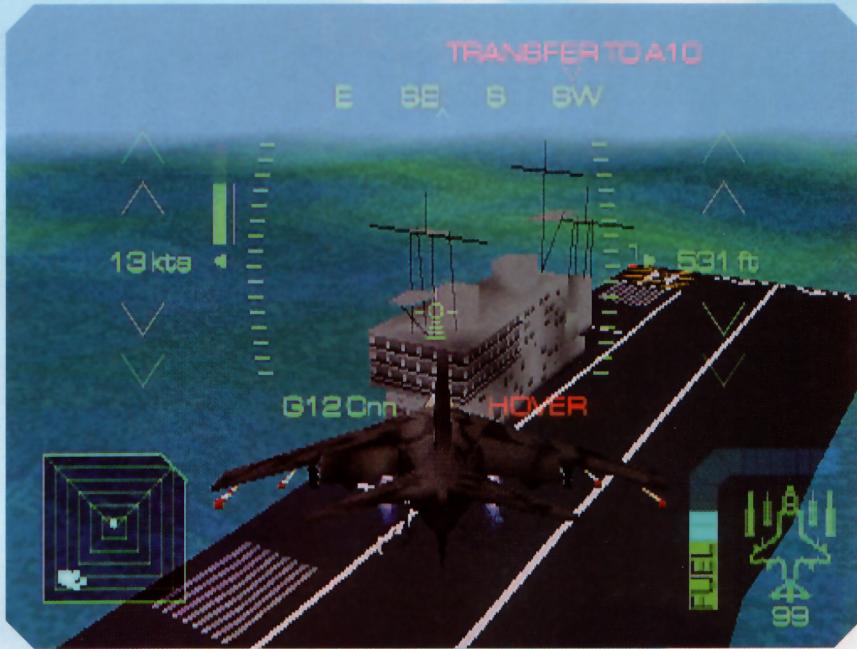


Eagle One определенно отстает от своего конкурента в лице Ace Combat 3 как своей графикой [3], так и своим дизайном [2]. Тем не менее, кое-какая изюминка [1] в нем все-таки присутствует. К тому же, в эту леталку-стрелялку можно играть даже вдвоем! [4]



Итак, в отличие от полуфантастического Ace Combat 3 Electrosphere, в Eagle One: Harrier Attack действие происходит в наше время, а не в относительно близком будущем, сюжет завязан на событиях, типа, близких к реальным, так сказать. Конкретнее: вы являетесь супер-пупер-пилотом (а не геймером, как подумают иные читатели рубрики "Письма") штатовских BBC, направленным на Гавайи для помощи в разрешении конфликта с какими-то там террористами или вроде того, чего-то там захватившими и занимающимися всяческими нехорошими делами и всем таким прочим. Террористы даже где-то уперли советский (а чай же еще) авианосец (!) и подогнали его к островам. Фантазия авторов просто поражает. Еще мне кажется, но я точно не уверен, что за всеми этими операциями и подрывной деятельностью стоит группа коммунистов во главе с бурным медведем Топтыгиным, в свободное от античеловечных и противоправных действий играющим на балалайке. Если это не так, то по крайней мере примерно это разработчики, судя по всему, изначально задумывали.

Eagle One: Harrier Attack я склонен назвать игрой более "серъезной", что ли, чем тот же Ace Combat, и несколько более "засимулированной", что, с одной стороны, радует, а с другой — немного смущает, так как хочется порой чего-то попроще и, местами, все же, как ни крути, позрелищнее. Хотя в то же время хочу отметить, что лично у меня от Eagle One гораздо больше захватывало дух, чем от его именитого конкурента. Играть в глазастовский продукт, несмотря на ряд трудностей, определенный дискомфорт, вызываемый тем же управлением (о чем речь пойдет немного ниже), и время, необходимое для привыкания и "въезжания", осмелиюсь заметить, во многом интереснее, увлекательнее и приятнее, вопреки даже большей "доступности" и "открытости" асыкиного комбата.



Чем меня в первую очередь умилил *Eagle One: Harrier Attack*, так это своей "незеленостью". В буквальном смысле. Цветовая палитра в нем явно побогаче, чем в тусклой, но все равно расхваливаемой (надо признать, вполне заслуженно) за свое графическое оформление "Электросфере". Вообще, что ни говори, *Eagle One* внешне весьма впечатляет, хотя для полного счастья не хватает модной мелочи вроде красивого повтора. Повтор, конечно, есть, но вот красивым бы я его не назвал. Хотя это, безусловно, штука, имеющая косвенное отношение к визуальному восприятию игры.

Основное же, чем подкупает *Eagle One*, так это своими миссиями. Они однозначно разнообразнее, чем у конкурентов (точнее, у

мир через приборы ночного видения. Неслабо получается.

Далее обратите внимание на вторую часть названия игры. Итак, основным видом военной техники, которым вам придется управлять, будет Harrier Jumpjet — самолет с вертикальным взлетом и посадкой. Нажав на одну кнопку, вы можете, например, зависнуть в воздухе и с фиксированной точки отстреливать противника. Или же сесть на землю, если того требует миссия. Да, кстати, в игре вам еще надо будет иногда взлетать, а не только стартовать в воздухе:). Кроме этой игрушки, за время прохождения *Eagle One* (а в нем, между прочим, целых двадцать пять миссий) вы сможете попилотировать еще F16 Falcon, A10 Warthog, некий сверхсекретный

ружил, что самонаводящиеся ракеты намного полезней любого другого вида оружия. Это, конечно, для нас привычно, но когда оставшиеся пулеметики-ракетки становятся почти не нужны из-за тех же проблем с прицеливанием и, как следствие, малой эффективности, то извините...

Впрочем, пора заканчивать статью и делать выводы. Если кому-то интересно мое личное мнение, то я, безусловно, предпочту *Eagle One: Harrier Attack* тому же *Ace Combat 3*. Но если быть объективным, многие, вероятно, все же предпочтут "аську" из-за меньших проблем с тем же пресловутым "привыканием". Выбор остается за вами.

Александр Щербаков

Основное же, чем подкупает *Eagle One*, так это своими миссиями. Они однозначно разнообразнее, чем у конкурентов, плюс большая их часть связана с полетами в непосредственной близости от поверхности земли, что позволяет еще и полюбоваться ландшафтом островков, над которыми проходят бои.

конкурента — так уж получилось, что статья во многом строится на сравнении двух игр-соперников), плюс большая их часть связана с полетами в непосредственной близости от поверхности земли, что позволяет еще и полюбоваться ландшафтом островков, над которыми проходят бои. В отличие от "аси" с ее аршинными "земными" пикселями, вероятно, вынудивших разработчиков больше концентрироваться на сражениях в верхних слоях атмосферы. Короче, миссии — это то, за что можно любить *Eagle One: Harrier Attack*. Вам то приходится банально стреляться с противником, то эвакуировать кого-то с поля боя, то расстреливать колонны грузовиков. Добавьте к этому погодные явления вроде дождя с молниями и ночные вылеты, где вам приходится смотреть на

Raven Stealth Jet и спасательный вертолет. Кто-то скажет, что негусто, но я бы все-таки отметил, что не в количестве доступной техники заключается прелест игр. Хотя кто-то, скорее всего, со мной не согласится;).

Теперь о плохом — о том, за что я срезал игре ощущимое количество баллов. Основная претензия — управление. Оно во многом сходно с асьюбатовским, но малость понавороченнее. И, что печально, требует ощущимо больше времени для привыкания к себе. Я уж молчу про то, как трудно первое время посадить самолетик, чтобы спасти пилота сбитого истребителя. И как неприятно (пусть и не так сложно) разворачиваться на месте в воздухе и прицеливаться по движущемуся противнику. Кроме того, я обна-

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

В принципе (и без этого тоже), весьма приятный авиашутер, в достаточной мере отличный от суперстильного *Ace Combat 3* и в меру интересный, но омраченный не самым удобным управлением, некоторыми промахами в игровом процессе и вытекающей, в основном, из этих двух крупных минусов некоторой усложненностью, задавить которую можно только привыканием к игре. А вообще неплохо.

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7



СЛОВО РЕДАКТОРА

Скучноватая леталка-стрелялка, которая, скорее всего, удовлетворит потребности всех любителей подобных игр.

HOT WHEELS TURBO RACING

ЖАНР гонки **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** Electronic Arts/Stormfront
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** Re-Volt

У детей каждой страны свои развлечения. Помню, как мы с приятелями допоздна пропадали во дворе, самозабвенно играя в войнушку. А бессонные ночи, проведенные перед финальным матчем школьного чемпионата по футболу... Эх, веселые были времена (впрочем, не так уж и давно это было). Современные же дети обычным играм все больше предпочитают забавы виртуальные, и разработчики охотно идут им навстречу. Виртуальные "игрушечные" солдатики, симуляторы радиоуправляемых машинок, вертолетов — список полнится с каждым днем. Вот не так давно американская корпорация Electronic Arts перевела в виртуальный формат очредную классическую детскую забаву Hot Wheels.

Детище корпорации Mattel, серия игрушечных автомобильчиков Hot Wheels, выпускается в США с 1968 года, пользуется огромной популярностью и для американцев является вещью ностальгической вроде набора "Матросы в бою" завода "Огонек" для старшего поколения россиян. Впрочем, что нам до западной ностальгии и поддлеки, за ней стоящей, нас интересует непосредственно игра, так что перейдем к делу.

По жанру, как вы уже могли догадаться, Hot Wheels Turbo Racing — гонки. Самые обыкновенные гонки. Я думаю, читатели меня простят, если я не стану подробно расписывать основы игрового процесса. Тем более, несмотря на все богатство моей фантазии, и сказать-то здесь особенно нечего: несколько машин, несколько трасс, и один-единственный победитель, которым станет игрок, первым пересекший финишную линию.

Как видите, ничем принципиально новым Electronic Arts нас не порадовала, Hot Wheels — явно не та игра, которая сможет претендовать на первые места в хит-параде "На PlayStation вы такого еще не видели". Единственной чертой, хоть как-то выделяющей де-



"культ скорости". Скорость — вот ключ к победе в Hot Wheels, однако поскольку игра выделена в несерьезном ключе, вам не придется в погоне за сотыми долями секунды часами высчитывать угол наклона антикрыла и методом проб и ошибок выяснять наиболее подходящий для данной трассы тип резины. Чтобы засечь стрелку виртуального спидометра взметнуться до предельных отметок, в Hot Wheels есть пускай менее реалистичные, но куда как более эффективные способы — "турбоускорение", к примеру. Турбо можно заполучить двумя способами: либо подбирая бонусы, в изобилии встречающиеся на трассах, либо выполняя на своем автомобиле всевозможные трюки. На последних остановлюсь подробнее.

Hot Wheels Turbo Racing одна из немногих игр, которые я с легким сердцем могу порекомендовать к приобретению даже своим близким друзьям. Если вам нужна крепкосбитая "несерьезная" гонка с захватывающим игровым процессом, Hot Wheels — именно то, что вы ищете.

тище EA, являются вышеупомянутые игрушечные автомобильчики. И хотя подобная идея на PSX встречалась и ранее, в Hot Wheels она доведена до логических вершин своего воплощения. Именно пресловутая "игрушечность" дала Hot Wheels возможность выделиться на фоне многочисленных конкурентов. Игра откровенно подкупает своей детской "легкостью". Безумные трассы, яростные сражения, мертвые петли и самые невероятные кульбиты в воздухе — в общем, все то, за что все мы так любили игрушечные автомобильчики в детстве, в Hot Wheels присутствует в наихитейшем виде. Единственное, чего не хватает для полного счастья — так это яростных споров на финише: "Я был первый! Нет, я! Да о чём вы говорите — моя машина вообще самая, самая, самая наипернейшая на свете!".

Как и в любой другой гонке, в Hot Wheels всеми доступными средствами поддерживается

треки в Hot Wheels Turbo Racing изобилуют трамплинами, неровностями, провалами в дорожном покрытии и т.д. — в общем, сделаны с таким расчетом, чтобы игрок практически в любой удобный момент, совершив головоломный прыжок, мог "оторвать" свой автомобиль от дороги и оказаться в воздухе. Вот именно в те доли секунды, пока автомобиль находится в полете, и выполняются всевозможные трюки. Причем из-за вышеупомянутой несерьезности с автомобилем можно творить практически все, что заблагорассудится. Перевороты вперед и назад на 180 и 360 градусов, бочки и т.д. За каждый успешно выполненный трюк вас будут награждать призовыми очками и — что самое главное — единицами турбоэнергии (количество которых варьируется в зависимости от сложности выполненного движения). А она вам ой как понадобится! Поскольку искусственный интеллект ваших противников весьма и весьма неплох и вдобавок ко всему



Если говорить откровенно, то гонка по лицензии Hot Wheels [1] от Electronic Arts, только на этой лицензии и выезжает [2]. Хотя автору статьи она почему-то и без неё понравилась.



имеет широчайшие возможности по настройке (позволяющие регулировать силу ваших виртуальных оппонентов в диапазоне от 5 до 99%). В итоге пять гонщиков, контролируемых компьютером, в состоянии составить достойную конкуренцию практически любому игроку, за исключением разве что тех личностей, что даже на ночь не выпускают джойпад из рук.

Для последних предназначен многопользовательский режим, позволяющий сражаться двоим игрокам на одной приставке одновременно посредством разделения экрана. Несмотря на более блеклый по сравнению с режимом для одного игрока вид (пришлось пойти на разумный компромисс между скоростью и уровнем детализации), в вопросах игрового процесса он, по крайней мере, на полкорпуса впереди.

Теперь несколько слов о режимах игры (без них мой рассказ не был бы полным). К услугам охочих до скорости игроков Hot Wheels предлагает пять режимов игры (много это или мало — решать вам, но, по-моему, вполне достаточно): Exhibition Race, т.н. "показательное выступление", — короткая гонка на одной предварительно выбранной трассе. Airtime challenge — полный аналог предыдущих соревнований, но только на этот раз ван-

ша цель — не победить в гонке, а заработать как можно больше призовых очков, выполняя различные трюки. Practice и Practice Airtime — тренировочные режимы для двух вышеописанных видов соревнований соответственно и, наконец, последний в нашем списке (но отнюдь не по значимости) режим Hot Wheels Cup — чемпионат, состоящий из нескольких трасс. Именно за победы в чемпионате вам будут "выдавать" новые модели автомобилей, открывать секретные трассы и дополнительные режимы игры.

Любителям точных цифр могу сказать, что всего в игре спрятано 40 автомобилей и 12 трасс. Притом, что изначально первых доступно 20, а вторых — 6, остальные являются секретными. В общем, есть к чему стремиться.

Немного о технике. Немного, потому что говорить здесь особенно нечего. Качественно, даже красиво, однако не настолько, чтобы, забыв обо всем часами, глядываться в красоты виртуального пейзажа. В общем, без особых изысков, но, с другой стороны, явные недостатки тоже отсутствуют, что радует. Очень неплохо выполнено освещение, удачно проработаны тени. Порадовали обилие интерактивных (читай: поддающихся разрушению) предметов и дизайн автомобилей (хотя здесь все кредиты правильнее отписать на счет Mattel). Единственное, что немного расстроило — малое количество трасс: всего двенадцать, несерьезно это как-то.

Пару добрых слов хотелось бы сказать по поводу музыкального оформления. Electronic Arts, как всегда, серьезно подошла к отбору музыкальных композиций для своего детища. Музыку для Hot Wheels исполнили такие зубры рок-сцены, как Primus, Mix Master Mike, The Reverend Horton Heat, Meat Be-

at Manifesto, а специально приглашенной звездой стала (фанаты, трепещите) группа Metallica! Так держать, Electronic Arts! Впрочем, меньшего я от EA и не ждал.

Итак, настал самый приятный момент — момент подведения итогов. А приятный он для меня потому, что Hot Wheels Turbo Racing одна из немногих игр, которые я с легким сердцем могу порекомендовать к приобретению даже своим близким друзьям. Если вам нужна крепкосбитая "несерьезная" гонка с захватывающим игровым процессом, обратите внимание на Hot Wheels — возможно, это именно то, что вы ищете.

Алексей Ковалев



РЕЗЮМЕ

МНЕНИЕ АВТОРА

Что ни говорите, а иногда бывает чертовски приятно хоть на полчасика вернуться в безмятежное детство. И как хорошо, что на PlayStation есть еще игры, которые позволяют это сделать.

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	7
ЗВУК	8
GAMEPLAY	7
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

СЛОВО РЕДАКТОРА

Средняя по всем параметрам детская гонка способна нагнать тоску практически на любого серьезного игрока. К счастью, им она не предназначается.

7.0



JET RIDER 3



ЖАНР Racing **ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК** 989 Studios/Pacific Coast Power & Light Co.
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ 1-2 **АЛЬТЕРНАТИВА** Jet Rider

Как и обе предыдущие части, Jet Rider 3 (или же Jet Moto 3, как пожелаете) противопоказана людям нетерпеливым и привыкшим думать мозгами (нет, не спинными, а теми, что в голове). Эти господа спокойно могут продолжать в задумчивости почивать на своих диванах. Ведь эта игра предназначена в первую очередь тем, кому назойливое ГИБДД со своими идиотскими правилами дорожной безопасности не позволяет ездить со скоростью 250 километров в час.



Еще одна, но теперь уже американская футуристическая гонка [1-3] добралась-таки до европейских владельцев PlayStation. И это, на самом деле, хорошо.

Специально для вас, угнетенные автодорожной инспекцией, Pacific Coast Power & Light Co. и сделала продукт, при помощи которого вы наконец-то сможете выплеснуть все накопившееся... Старые фанаты этой гоночной серии наверняка несколько напряглись, прочитав незнакомое название команды разработчиков, — ведь до этого ответственность за создание серии лежала на Single Trac. Да, авторы предыдущих частей действительно сменились, передав права и творческую инициативу PCP&L Co. Достойны ли оказались преемники — судите сами!

Суть игры прежняя — JR 3, как и его предшественники, сумасшедшая, гиперскоростная гонка на футуристических реактивных мотоциклах. Первая часть, Jet Moto в свое время оказалась настоящим прорывом в мире виртуальных развлечений: крутившие байки, невероятные скорости, навороченные трэки — все поражало воображение неискушенных любителей быстрой езды. Вторая часть оказалась послабее: невнятности управления вместе с необоснованно возросшей трудностью — это внушило опасения за будущее серии. И вот, наконец, появляется долгожданное продолжение!... На этот раз авторы сделали основной акцент на дальнейшее развитие главной характеристики игры — на скорость. Фактически, JR3 можно охарактеризовать в двух словах: ОЧЕНЬ БЫСТРО. Да, это уже почти безумие — человеку, хоть сколько-нибудь сомневающемуся в быстроте своей реакции, здесь делать нечего. Причем скорость выражается не только в цифрах на спидометре, а в реальных ощущениях. В первую очередь это выражается в графике. Здесь все силы брошены на то, чтобы адекватно передать всю головокружительность полета на реактивном мотоцикле со скоростью далеко за 200 км/ч. И более чем здорово получается: визуальное исполнение JT3 оставляет всех предшественников далеко позади — куда там Jet Moto 2 с его крупнозернистыми пикселями? Все выполнено очень гладко, хотя у такого "скоростного" подхода к графике свои минусы. Во-первых, особой детализации трэков ждать не приходится. А во-вторых (и как всегда), иногда проваливаются полигоны, конечно, не в таких количествах, как было, но все же. И в-третьих, бэкграунды восхитительны, но слишком близко приближаться не стоит, а то начнут расплываться. При желании можно еще выискать какие-нибудь недостатки, однако на скорости 5,5 метров в секунду есть более важные задачи. Хотя бы остаться в живых.

А это надо суметь — с точки зрения сложности игра стала еще суровей. Шизофренический дизайн трэков, совершенно безумные повороты, полеты над пропастями с замиранием сердца, карнизы над безднами шириной в ладонь — адреналин в крови и мозоли от геймпадов обеспечены. Авторам удалось остановиться в рамках разумного (иначе же играть было бы просто неинтересно), но, фактически, они постоянно балансируют на грани осуществимого и нереального, так что, как я уже сказал, нетерпеливым здесь делать нечего.

Больным вопросом игр подобного жанра остается управление. Честно говоря, на максимальных скоростях байк становится фактически неуправляемым — остается надеяться только на сверхъестественное вмешательство или вовремя появившийся электромагнит. Так что оставаться в рамках разумного (если это возможно) все же стоит.

Так, не вдаваясь в подробности, можно опи- сать Jet Rider 3. Хотя даже если писать о нем, равно как и читать, это вряд ли даст хоть какое-то представление о реальном положении вещей. В это нужно играть, играть и делать выводы. Так или иначе, JR 3 по всем призна- кам оказался лучшей частью серии.

Иван Напреенко

РЕЗЮМЕ



МНЕНИЕ АВТОРА

Лучшая часть Jet-серии. Выросло количество доступных режимов игры, трэков стало аж под двадцать, налицо выдающаяся графика — одним словом, видимый прогресс практически по всем параметрам. При этом игра оказалась действительно трудная, настоящий крепкий орешек. Любители скоростных развлечений — не пропустите!

ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	6
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

8.0

СЛОВО РЕДАКТОРА

Недостаточно красивая, но зато довольно быстрая футуристическая гонка от американской компании 989 Studios. Не шедевр, но поиграть можно.



ТАКТИКА

50

GRAN TURISMO 2

50



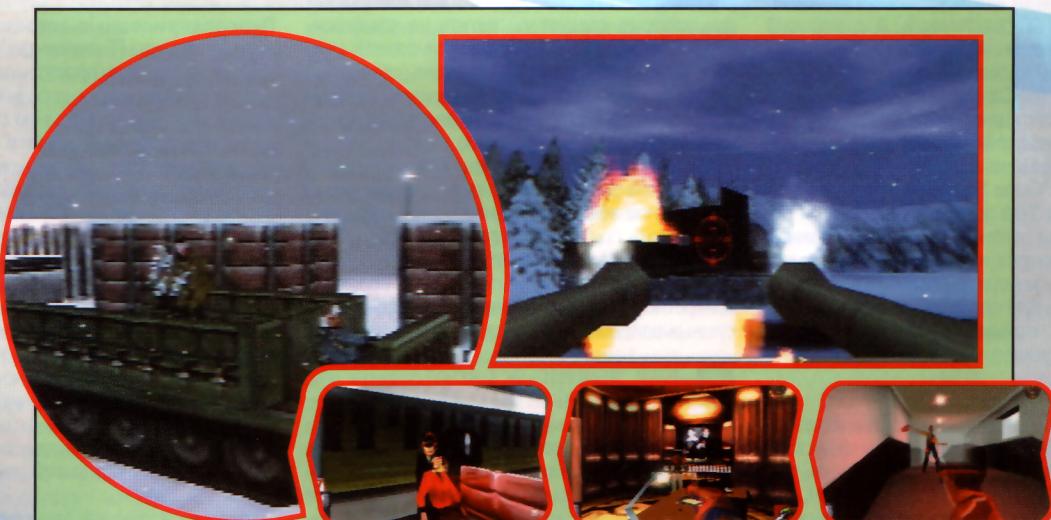
Вторая часть знаменитого автосимулятора Gran Turismo оказалась еще более сложной игрой, чем оригинал. Именно поэтому, для его прохождения вам обязательно понадобится наша помощь.



58

MISSION IMPOSSIBLE

58



Приключенческая игра по мотивам нашумевшего фильма Mission Impossible наконец-то привлекла внимание наших специалистов по прохождениям.

PlayStation

GRAN TURISMO 2

Gran Turismo 2 — второй гоночный проект от самой Sony. Сложная, во многом спорная игра, но здесь не то место, где говорят о качестве. Мы стараемся лишь дать более-менее полный набор правил и советов, призванных помочь новичкам стать профи. Пожалуй, стоит сделать замечание, что данное прохождение предназначено именно для новичков, то есть тех, кто еще никогда не видел игр типа GT. Хотя, возможно, и бывальные гонщики смогут найти немного полезной для себя информации.

Начало.

Как вы знаете, игра состоит из двух дисков. "Arcade" построен традиционно, то есть практически не отличается от других гоночных игр. Этот диск предназначен для большинства игроков, он более доступен, никаких покупок или настроек, выбрал трассу — и вперед. Хотя в любом случае перед тем, как перейти ко второму диску, следует уделить некоторое время первому. Вы познакомитесь с трассами, управлением, физикой поведения машин и так далее. И лишь когда вы полностью освоитесь, когда ваш автомобиль не будет выкидывать на каждом повороте с дороги, стоит вставить в приставку второй диск. Причем если вы все же хотите взяться за GT, то во время заездов в "arcade" следует выбирать "racing mode" как наиболее близкий к реальности.

Но вот второй диск вставлен. Что делать дальше? Я уверен на 100%, что интерфейс игры повернет в шок любого, кто еще ни разу не видел Gran Turismo. Разберемся по порядку. После того, как вы начнете новую игру, появится экран с картой со множеством иконок-кнопок. Часть из них (*West City*, *East City* и т.д.) являются всем лишь различными автомобильными рынками, где представлены практически все мировые производители машин. Именно там вам придется покупать себе "железных коней", а позже совершенствовать их. *Car Wash* и *Wheel Shop* вам вряд ли скоро пригодятся, *Home* приведет вас в *Garage*, где будут храниться все ваши купленные или выигранные машины, там же вы сможете их продать, и *Game Status* — это просто статистика. *Machine Test* позволит настроить и оттестировать ваши автомобили. Но самая важная для вас сейчас кнопка — это *Licence*. Чтобы получить допуск к заездам, вам придется сперва сдать лицензии. Для этого не нужно покупать автомобили, так что вперед.

Сдача лицензии.

Несомненно, большинству игроков хочется как можно быстрее начать гонку (возможно, стоит вернуться к первому диску), здесь же такой вариант не пройдет. Итак, сдаем лицензии. С одной стороны, во второй части игры этот процесс упростился, т.к. появилась очень удобная возможность — *Demonstration*, с другой стороны, сами тесты намного усложнились. Существует два варианта развития событий. Первый: вы сдаете все тесты лицензии В на золото и получаете *Spoon S2000*, на котором без проблем можно выиграть все 16 заездов *GT National*. Этот вариант не только позволит вам значительно повысить уровень вождения, но и сэкономить огромное количество денег, которые вы бы потратили на покупку и дальнейший upgrade

поддержанных машин. Второй вариант: вы просто сдаете лицензию В (показатели не важны), получаете доступ к заездам класса В, покупаете подержанный автомобиль и начинаете проходить игру. Но вернемся к самим лицензиям. Совет простой: перед каждым тестом смотрите демонстрационный заезд и запоминаете, что нужно делать. Расклад кнопок следующий: (●) выключает автопозиционирование камерой, (■) переключает виды камеры, (X) выводит на экран показатели управления машиной (спидометр, поворот руля, тормоз и газ).

Сдав первые пять лицензий, вы получаете доступ к сдаче еще одного теста — Super License. И, как обычно, полностью золотая лицензия обеспечивает вам призовой автомобиль. Вот список. **B License: Spoon S2000.**

A License: Concept Car.

International C License: [R] 3000GT LM.

International B License: [R] Del Sol LM.

International A License: [R] FTO LM.

Super License: Toyota GT-One.

Начало заездов.

Теперь переходим непосредственно к гонкам. А для этого вам сперва нужно приобрести автомобиль. Поначалу вы будете сильно ограничены в средствах (\$10000), так что придется остановиться на подержанных машинах. Лучше выбрать японские фирмы как производителей дешевой и мощной техники. Наилучшей покупкой будет Mitsubishi FTO GR(L)'94. Вообще, есть хорошее правило: на первых этапах игры лучше не покупать мощные заднеприводные машины, т.к. они очень плохо управляются. Если у вас есть деньги, то лучше приобрести 4WD (полный привод) или FF (передний привод, переднее расположение двигателя). После покупки автомобиля начинайте гонку в *Gran Turismo League*. Каждый удачный заезд добавит вам немного денег, которые следует потратить на совершенствование вашей машины (об этом позже). Ну а если вы предпочтете первый вариант (сдали В на золото), то второй вашей машиной должна стать *Mitsubishi Evo VI RS*. Полностью усовершенствованная и настроенная, она очень проста в управлении и имеет почти 600 лошадей под капотом. На этой машине при полном тюнинге (т.е. полной возможности настройки) вы можете выиграть почти любой car event, который не является гоночным. На этом позволите закончить вводную лекцию и перейти от общего к конкретному, а начнем с одного из самых насущных вопросов.

Как быстро заработать много денег?

Пожалуй, стоит вас огорчить. В GT нельзя просто так заработать кучу денег. Существует масса различных вариантов обогащения, но все они требуют приложить немало труда. Так что на начальных этапах заработать много денег не удастся. Но если у вас в наличии не только лицензия В, то вот несколько примеров.

Подберите машину, на которой вы смогли бы победить в третьей гонке в *Gran Turismo All Stars — Red Rock Valley*. Это может быть [R] *Unisia GT-R GT* или автомобиль типа *Pikes Peak*. Победа принесет вам 50,000 кредитов и призовой автомобиль *Speed 12*, который можно продать за 500,000. Гонка длится около шести ми-

нут, таким образом вы можете заработать до 10,000,000 всего за час. А с такой суммой вы можете купить любой раллийный, специальный или high performance автомобиль.

Купите подержанный *Nissan Skyline GTS-t Type M (R32,J)* '91. Закупите на него все возможные "прибамбасы" (включая "For Professionals Only"). Войдите в "Grand Touring Car Trophy", победите в гонке *Midfield* (около 4 минут). Вы получите 30,000 призовых плюс *Unisia Jecs Skyline* стоимостью 250,000 кредитов. После недолгих вычислений приходим к выводу — 1,120,000 за шестнадцать минут.

Немного уроков вождения.

Ни для кого не секрет, что основа успеха в гонке — правильное прохождение поворота. Здесь следует придерживаться одного правила: "медлено вошел, быстро вышел". Научитесь тормозить перед поворотом, а когда машина уже поворачивает — нажмите на газ. Слишком раннее торможение заберет у вас кучу времени. Если же вы опоздаете с торможением, то скорее всего потеряете контроль над автомобилем и вас выкинет с трассы. В любом случае проблему решит только практика!

Чтобы своевременно начинать торможение, можно применить очень простой прием: использовать определенные знаки. Ими может послужить что угодно: дерево, рекламный плакат, дорожная разметка и т.д. Проехав мимо такого знака, вы начинаете тормозить, и если поворот не удался, то выбираете другой знак — ближе или дальше. Воспользуйтесь опцией *Test Run* и оттестируйте каждый поворот трассы.

Теперь попробуем разобраться с управлением различными типами машин.

Переднеприводные автомобили.

Автомобили типа FF имеют проблему с поворотом. Иными словами, они просто не хотят входить в поворот без приложения дополнительных усилий с вашей стороны. Чтобы удачно совершить маневр, вам придется ввести машину в занос, причем непосредственно перед самым началом того или иного поворота. Для этого при входе в поворот вам надо отпустить газ и быстро нажать на тормоз, не отпуская руль до полного поворота. Затем выравнить машину и снова нажать на газ.

Заднеприводные автомобили.

Автомобили с ведущими задними колесами, в отличие от предыдущих, без особого труда входят в повороты. Тем не менее, эта их особенность также является и их недостатком. Все дело в том, что за легкость входления в поворот вам придется расплачиваться временной потерей управления над вашей машиной.

Для того, чтобы на заднеприводной машине удачно войти в поворот, вам нужно перед ним затормозить, и лишь затем начать в него входление. Ни в коем случае нельзя нажимать на тормоз при повернутом руле! Начинать давить на газ нужно только после того, как машина совершил поворот.

Полноприводные автомобили.

Автомобили этого класса являются самыми удобными для вождения. Тем не менее, к ним также нужен особый подход. Все дело в том,

что они труднее чем заднеприводные входят в поворот и труднее чем переднеприводные из него выходят. Поэтому, для того чтобы на таких машинах грамотно входить в повороты, вам придется следовать следующим инструкциям. Итак, незадолго до поворота начинайте торможение, не трогая руль. Перед самым входом в поворот вам надо отпустить газ и, повернув руль, быстро нажать на тормоз. Затем, в определенный момент (который вы сможете определить лишь на практике) вам нужно, не отпуская руля, снова нажать на газ и затем выравнить машину.

Третий не менее важный вопрос.

Как и зачем модернизировать и настраивать свою машину?

Этой частью GT очень похожа на RPG, где, как известно, для успешного прохождения нужно выбрать правильного героя и "навесить" на него правильные вещи. Так и у нас, мало выбрать правильную машину для гонки — нужно еще и модернизировать ее, то есть снабдить кучей новых механизмов или заменить старые. Причем эти изменения в большинстве своем совершенно необходимы для успешного прохождения игры.

Итак, тюнинг — задача, повергающая в ужас новичков, и один из интереснейших и важнейших моментов игры для профи. Непосредственно отладка автомобиля осуществляется в опции "Settings" в меню, возникающем перед каждым заездом (аналог есть и в Machine Test, что на главной карте). После активизации вы попадаете на экран "Change Parts", где вы можете менять части своего автомобиля. Говоря еще проще, именно здесь вы впоследствии сможете изменять мощность, устанавливать нужную резину и т.д. Нажав на , вы попадаете на второй настроочный экран — "Parts Adjustment", здесь осуществляется цифровая настройка отдельных частей (подвески, коробки передач). Но, как вы понимаете, ничего просто так не бывает. То есть вы не сможете ничего изменить в только что купленной машине. Чтобы получить заветную возможность хоть что-то изменить в "Settings", вы сперва должны это что-то купить, причем стоимость последнего может легко превышать стоимость вашей машины. Покупка запчастей осуществляется рядом с покупкой машин, но в разделе "Tune". Значки-иконки покупаемых частей полностью соответствуют значкам в разделе настроек. Таким образом, покупая ту или иную часть, вы без труда определите, где искать к ней доступ.

Теперь рассмотрим первые шаги по модернизации машины. Сначала нужно купить стоящие покрышки (tyres). Если вы ограничены в средствах, то следует купить Sports Tyres (вообще, стоит купить весь комплект частей Sports). Но лучшими для начинающего гонщика будут soft или super-soft tyres из раздела Racing Slick Tyres. Возможно, вы потеряете в максимальной скорости, зато выиграете при ускорении, торможении и прохождении поворотов. Вторым upgrad'ом должна стать покупка racing muffler и любой из частей в разделе Engine. Это стоит недорого и одновременно довольно значительно увеличивает мощность. А далее идет скупка частей подвески (Suspension), двигателя (Engine) и редуктора (DriveTrain).

Последние покупки менее необходимы на начальных этапах игры. Но именно они позволяют осуществлять более тонкую настройку, влияющую на динамику, устойчивость и величину максимальной скорости автомобиля.

Немного разобравшись с общими понятиями, давайте разберем каждую часть в отдельности и рассмотрим примеры.

SUSPENSION (подвеска).

SPRING RATIO.

Настройка жесткости амортизаторов.

Чем жестче (больше числовое значение) амортизаторы, тем быстрее и отзывчивее к управлению становится машина. Это очень выгодно на скоростных трассах, но может привести к потере управления на сложных (с большим количеством поворотов). Оптимальное изменение — на 10% от начальной величины.

мощность, но вы будете проигрывать в ускорении на коротких дистанциях. Одним словом, вряд ли стоит сильно завышать это значение на сложных трассах.

GEAR RATIOS.

Настройка редуктора.

Здесь следует изменять только число главной передачи (final drive ratio). Его уменьшение приводит к снижению ускорения, но одновременно возрастает максимальная скорость, и наоборот. Настройка всех остальных шестерен довольно сложна и кропотлива, поэтому лучше ее не трогать.

AERODYNAMICS.

DOWNFORCE.

Настройка антикрыла.

Увеличение цифровых показателей (одновременно как сзади, так и спереди) приводит к увеличению стабильности машины при больших скоростях. Однако это приводит к уменьшению максимальной скорости. Увеличение переднего антикрыла делает автомобиль более поворачиваемым (нечто вроде заднеприводного). Увеличение заднего антикрыла, напротив, делает автомобиль более похожим на переднеприводной.

TYRES.

Покрышки.

Самым верным решением будет покупка комплекта покрышек Racing Slick с последующей установкой разной резины на передние и задние колеса. Жесткая резина более предсказуема, но и имеет меньшее сцепление с дорогой, а потому более медленна. Если машина склонна к развороту, то логичнее всего установить жесткую резину спереди, а мягкую — сзади. И наоборот, если машина плохо поворачивает, то мягкую резину следует установить спереди.

PROFESSIONAL.

Система LSD.

Отвечает за распределение крутящего момента по осям, за ускорение автомобиля при разгоне и совершение маневров и за замедление при торможении. Примерные рекомендации: Initial — немного уменьшить, Accel/Decel — уменьшить для скоростных трасс.

Система ASC.

Отвечает за стабилизацию курсовой устойчивости. Большое значение этого числа хорошо на скоростных трассах, меньшее число подходит для более сложных трасс. Причем возможно очень сильное изменение (проверка на Machine Test), лишь для машин класса MR изменять на не превышающую 10%.

Система TCS.

Отвечает за силу сцепления колес с дорогой. Необходимо увеличивать при прочих равных. Причем увеличение может быть до десятка раз (в зависимости от машины). И напоследок приведем пример настройки машины от профессионала.

Mitsubishi FTO Lm Edition.

String Rate — усилить давление примерно на 10-12%.

Ride Height — увеличить на 10%.

Damper — увеличить на две единицы.

Stabilizer — сделать помягче (3 или 2).

Aerodynamics — заднее антикрыло уменьшить примерно на 15%.

Auto Setup — по желанию, в Machine Test.

LSD — первый пункт не трогать, остальные увеличить на 15%.

ASCC — уменьшить наполовину для скоростных трасс и на 2/3 для сложных.

TCSC — увеличить в 5 раз.

Перейдем непосредственно к заездам.

ENGINE (двигатель).

TURBO BOOST PRESSURE.

Настройка давления.

Чем выше показатели, тем больше выходная

GRAN TURISMO LEAGUE

Первые заезды, в которых вам предстоит участвовать — это гонки "Gran Turismo". Мы приводим список автомобилей, которые помогут вам победить. Конечно, мы не спорим, существует масса альтернатив, так что выбирайте приглянувшуюся машину.

После названия заезда цифрами мы указываем предельно допустимую мощность. Если таковой нет, то это свободный, ни чем не ограниченный заезд.

GT JAPAN NATIONALS.

Midfield Raceway 197.
Midfield Raceway 295.
Midfield Raceway 345.

Противники:

Обычные, спортивные японки S2000, Civic Type R и ZZ-S Coupe.

Ваш выбор:

Просто настройте свой автомобиль как можно ближе установленному приделу.

Призовые автомобили:

Нет.



GT FRENCH NATIONALS.

Tahiti Road 246.
Tahiti Road 295.

Противники:

Лучшие представители France, включая Atlantique и Clio 24v.

Ваш выбор:

Простая трасса, рекомендации во всем схожи с предыдущими.

Призовые автомобили:

Нет.



GT ITALIAN NATIONALS.

Rome Short 197.
Rome Short 295.

Противники:

Лучшие представители итальянской автопромышленности и много Delta.

Ваш выбор:

Здесь все решает скорость. Если ваш автомобиль близок к пределу мощности, а его скорость около 250 км/час, то у вас не должно возникнуть проблем с заездами.

Призовые автомобили:

Нет.



GT US NATIONALS.

Laguna Seca 246.
Laguna Seca 295.
Laguna Seca 394.

Противники:

Мощные машины — Mustangs и Camaros. Смотрите за Shelby Series 1, на последнем заезде это самая быстрая машина.

Ваш выбор:

Рекомендации старые.

Призовые автомобили:

нет



GT UK NATIONALS.

Trial Mountain 197.
Trial Mountain 345.
Trial Mountain 394.

Противники:

Lotuses, Jaguars и TVRs. Motorsport Elise — очень серьезный противник, так как это легкая и довольно мощная машина.

Ваш выбор:

Сложная трасса, здесь вам придется подобрать машину с наименьшим весом и мощностью, близкой к пределу.

Призовые автомобили:

Нет.



GT GERMAN NATIONALS.

Deep Forest 216.
Deep Forest 295.
Deep Forest 443.

Противники:

Merc, BMW, а в последней гонке появится RUF.

Ваш выбор:

Первые два заезда, просты, но встреча с RUF потребует от вас машины с мощным двигателем и хорошим управлением!

Призовые автомобили:

Нет.



GT EURO NATIONALS.

Apricot Hill 591.
Grand Valley 591.
Rome Circuit 591.

Противники:

Вот теперь действительно становится жарко. Против вас лучшие автомобили Европы, включая RUF, Jaguar и Lotus.

Ваш выбор:

Вам потребуется машина с мощностью, очень близкой к 591 пределу и весом не превышающим 500 кг. Вам вполне подойдет Evo VI RS (главную пару придется подкрутить на максимальную скорость). Здесь самая важная характеристика — это максимальная скорость (покойтесь в настройках).

Призовые автомобили:

Apricot Hill: [R] Castrol Supra.
Grand Valley: [R] Zexel R33 Skyline.
Rome Full course: [R] Kure Skyline.



GT PACIFIC LEAGUE.

Midfield Raceway 542.
Seattle Circuit 542.
Laguna Seca 542.

Противники:

Японская и американская экзотика: Sports 'Vette, RX-7, NSX и Supra.

Ваш выбор:

Как и в предыдущей гонке все решают мощность и вес. Постарайтесь подобрать машину с мощностью около 530 лошадей и весом не более тонны. Для этой гонки идеально подойдут раллийные Impreza или Lancer, но для обеих вам придется провести настройку редуктора на максимальную скорость (около 220 км/час).

Призовые автомобили:

Midfield: [R] Nissan 300ZX-GTS.
Seattle: [R] Mazda RX7 LM edition.
Laguna Seca: [R] HKS Drag 180SX.



GT WORLD LEAGUE ENTRY.

Trial Mountain.
Laguna Seca Raceway.
Apricot Hill.
Rome Circuit.
Midfield Raceway.

Противники:

Это лучшие. Здесь представлены специальные спортивные машины — Jaguar XJ220, Toyota GT-One, Audi TT LM и другие.

Ваш выбор:

Как же победит быстрых, легких и к тому же мощных представителей спортивной семьи GT. Лучший способ — купить машину, которую можно прокачать до невероятных мощностей, скажем Skyline R34 (900+ лошадок), Viper, Supra или 3000GT. Принципиально можно победить и на призовых спортивных агрегатах вроде Kure R33 GT или Castrol Supra. Но это потребует от вас несколько больше усилий.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] Toyota GT-One Racer.
[R] Nissan R390 GT-1 Racer.
[R] Castrol Mugen NSX.
[R] Calsonic R33 Skyline.

**SPECIAL EVENTS.**

В GT2 огромное количество гонок класса Special Event. Порой кажется, что некоторые из них требуют наличия определенной марки машины, например, Luxury Sedan Cup. Но это не так. Вы можете участвовать в гонке на любом автомобиле, лишь бы мощность его мотора не превышала оговоренных пределов.

Мы решили дать некоторые рекомендации по прохождению и типовые автомобили, на которых вы можете выиграть. Причем эти автомобили относятся к тому же классу, что и ваши противники во время гонки. Это позволит сохранить некий дух соревнований. А если вы хотите просто выиграть, то купите самый легкий автомобиль и прокачайте его до предельной мощности.

SUNDAY CUP ENTRY.

Tahiti Road.
High Speed Ring.
Red Rock Valley.

Противники:

Вполне приличные машинки типа Audi TT, S2000 Mustang GT, без всякой модернизации.

Ваш выбор:

Любой автомобиль весом около тонны и мощностью более 250 "лошадей" без труда одержит победу в этой гонке.

Призовые автомобили:

Нет.

CLUBMAN CUP.

Rome Short.
Grindelwald.
Rome Circuit.

Противники:

Схоже с предыдущим случаем.

Ваш выбор:

Вновь то же самое.

Призовые автомобили:

Нет.

FF CAR CHALLENGE ENTRY.

Tahiti Road 295.
Midfield Raceway 345.
Trial Mountain 394.

Противники:

Как видно из названия, это переднеприводные автомобили. Скорее всего это будут Integra, Xantia, Vectra.

Ваш выбор:

Mitsubishi FTO — великолепный выбор для этой гонки. Вы без труда одержите верх во всех заездах, если подгоните мощность автомобиля как можно ближе к предельно допустимому уровню. Хотя это не единственный выбор.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Mugen Accord SiR-T.
Гонка 2: Tom's T 111.
Гонка 3: Mugen Prelude Type S.

MID-ENGINE CHALLENGE ENTRY.

Grand Valley East 345
High Speed Ring 493.
Red Rock Valley 591.

Противники:

Все, начиная от MR2 и Clio 24V до Vector M12 и Lotus Esprit. Довольно серьезные конкуренты, особенно в последнем заезде.

Ваш выбор:

Лучший вариант — это Clio 24V, он дешев, а его модернизация дает великолепные результаты. "Пропатченный" до 300 "лошадей" он способен победить в первых двух гонках. Чтобы победить на Red Rock, придется разогнать его до 500 "лошадей", но тогда им становятся трудновато управлять. Если вы не справляетесь, то можно попробовать NSX или Esprit — они дороги, зато не так капризны в управлении.

Призовые автомобили:

Гонка 1: TRD 2000GT.
Гонка 2: Tom's TO20.
Гонка 3: [R] Ford GT40.

4WD CHALLENGE ENTRY.

Seattle Short 345.
Seattle Circuit 394.
Laguna Seca 690.

Противники:

Городские машинки раллийного класса, нечто вроде Lancer и Impreza, а в последней гонке такие монстры, как Skyline и 3000GT.

Ваш выбор:

Лучший выбор — это, несомненно, Skyline R34, как обычно, настраивается под лимит мощности для каждого заезда. Evo VI — тоже вариант, так как на треть тонны легче и имеет максимум мощности 593 "лошади".

Призовые автомобили:

Гонка 1: Legacy Wagon GT-B.
Гонка 2: Nismo 400R.
Гонка 3: Mines R32.5 Skyline GT-R.

**FR CAR CHALLENGE
ENTRY.**

Clubman Stage R5 295.
Special Stage R5 443.
Midfield Raceway 493.

Противники:

Первые два заезда — это обычные заднеприводные авто типа 328ci и CLK 320 Sport, в третьем же участвуют крутые тачки TVR, Supra и RX-7.

Ваш выбор:

Попробуйте RX-7 или Supra, ну а если вы очень хороший водитель, то рискните на TVR — наилучший вариант.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Sil Eighty.
Гонка 2: Nismo 270R.
Гонка 3: RX-7 GT-C.

**LIGHTWEIGHT "K" CUP
ENTRY.**

Rome Short 147.
Seattle Short 98.
Tahiti Road 98.

Противники:

Маленькие машинки, о которых вы, возможно, никогда не слышали: Dangan, Life и Alto Works. Это довольно медленная гонка, но не сомневайтесь — повозиться придется.

Ваш выбор:

Это, возможно, одна из самых забавных гонок в GT2, так как все участвующие машинки очень близки по весу и мощности двигателя. Мы предлагаем M13 от Tommy Kaira: она все же имеет некоторое преимущество по весу, а ее мощность как раз 98 "лошадок".

Призовые автомобили:

Гонка 1: Mugen Beat.
Гонка 2: Demio A-Spec.
Гонка 3: Mugen CRX Pro 2.

**LUXURY SEDAN CUP
ENTRY.**

Rome Circuit 394.
Special Stage R5 493.
High Speed Ring 591.

Противники:

Большие и мощные автомобили типа Jag, Bimmer, Audi и Mercedes. Кроме того, все они сработаны по максимуму, так что ждите огромных скоростей.

Ваш выбор:

Что-нибудь с четырьмя дверьми и очень мощным двигателем. Можно выбрать мощный Merc или BMW, а любителям экзотики можно предложить Lexus, Altezza или Galant VR-4.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Accord Type-R.
Гонка 2: Chaser TRD sports X30.
Гонка 3: GT-R 4 Door Nismo.

**CONVERTIBLE CAR
WORLD CUP ENTRY.**

Tahiti Road 246.
Grindelwald 345.
Trial Mountain 591.

Противники:

Машины типа MX-5, S2000 и Elan в первых двух, Shelby Series 1, DB7 и всевозможные TVR в последней гонке.

Ваш выбор:

Spoon S2000 подойдет для первых двух трасс, но третья потребует нечто более мощное. Что-то вроде Viper RT/10 или TVR.

Призовые автомобили:

Гонка 1: MX-5 Miata A-spec.
Гонка 2: Toyota MR-S Show car.
Гонка 3: [R] Concept Car LM edition.

**COMPACT CAR
WORLD CUP ENTRY**

Rome Short 246.
Seattle Short 246.
Autumn Ring 295.

Противники:

Японские и европейские Хетчбеки типа Golf, Clio, 106, March, Vitz и Lancia.

Ваш выбор:

Как и в гонке "K" Cup, эта серия очень хороша из-за огромного выбора среди маленьких машинок, так называемых народных марок. А так как все эти машинки мало чем отличаются друг от друга, то выбор остается лишь делом вкуса.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Toyota Vitz F.
Гонка 2: Renault Clio 16v.
Гонка 3: VW Lupo 1.4

MUSCLE CAR CUP ENTRY.

Seattle Short.
Seattle Circuit.
Laguna Seca.

Противники:

Серия специально для американских парней-любителей больших и мощных тачек. GTO, Camaros и другие неповоротливые, но очень мощные монстры. Быстрые на прямых, но совершенно беспомощные на поворотах.

Ваш выбор:

Viper — практически беспрогрызный вариант. Но если вы хотите настоящих соревнований, то купите ваш любимый muscle car, модернизируйте до пределов и попробуйте выиграть на нем.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Plymouth PT Spyder.
Гонка 2: '67 Cobra 427.
Гонка 3: Chrysler Phaeton.

**STATION WAGON CUP
ENTRY.**

Rome Short 394.
Super Speedway 394.
Special Stage R5 394.

Противники:

Быстрые вагончики Impreza Wagon, StageA, Legacy GT-B и другие. Все довольно хорошо управляются, несмотря на приличный вес.

Ваш выбор:

Impreza Wagon WRX STi выиграла конкурс благодаря низкому весу и хорошему прохождению поворотов. Во всех отношениях великолепная машина.

Призовые автомобили:

Гонка 1: Impreza Wagon WRX STi Ver V.
Гонка 2: Mugen Accord Wagon.
Гонка 3: Stagea 260 RS Nismo.

**GRAND TOURING CAR
TROPHY ENTRY.**

Red Rock Valley 394.
Grand Valley 493.
Midfield Raceway 591.

Противники:

Все лучшие GT автомобили типа Supra, Mustang, Camaro, XKR и RUF.

Ваш выбор:

Skyline — великолепный выбор для этой гонки. Хотя можно попробовать Supra или RX-7.

Призовые автомобили:

Гонка 1: [R] Daisan Silvia GT.
Гонка 2: [R] Mugen NSX-GT.
Гонка 3: [R] Unisia GT-R GT.

TUNED NA NO. 1 CUP ENTRY.

*Autumn Ring
Grindelwald
Laguna Seca*

Противники:

Отлаженные по максимуму (*normally-aspirated — NA*) автомобили типа Mugen Prelude, Civic Type R и даже гоночный Peugeot 306.

Ваш выбор:

Опять Viper, но тогда вам будет казаться, что остальные машины стоят на месте. TVR дает схожее впечатление. Если вы хотите дать противникам хоть какой-нибудь шанс, то используйте Civic Type R или FTO.

Призовые автомобили:

*Cars awarded randomly:
Miata C-spec.
Miata B-spec.
Spoon Civic Type-R.
Spoon Integra Type-R.*

HISTORIC CAR TROPHY ENTRY.

*Tahiti Road 246.
Rome Circuit 295.
Grindelwald 394.*

Противники:

Древние Elan, '71 240Z и '68 2000GT появятся на первых двух трассах. А в последней гонке вы встретите Shelby Cobra Coupe, GT40, DB6 и Stratos.

Ваш выбор:

Все зависит от того, что вы считаете "historic". Скорее всего подразумеваются автомобили, произведенные между 60'ми и 70'ми. Таким образом вы можете подобрать любой muscle car по временным критериям для третьей гонки, а для первых двух подойдет что-то вроде Elan или Datsun 240Z. Ну уж если вы взялись за GT диск, то не хитрите и не участуйте в подобной гонке на современных автомобилях.

Призовые автомобили:

*Gонка 1: Mugen CRX Pro 3.
Гонка 2: Lotus Europa.
Гонка 3: XYR Celica concept car.*

'80S SPORTS CAR CUP.

*Trial Mountain 197
Special Stage R5 345
Deep Forest 345
Seattle Circuit 394
Tahiti Road 394*

Противники:

Автомобили, задуманные в 80'х, что-то вроде '83 RX-7 Turbo, Celica GT-Four, March Turbo и '91 Supra.

Ваш выбор:

Чтобы поддержать дух соревнований, возьмите любую из машин противников. А если вы хотите "сделать" всех, то лучше '89 Skyline вряд ли что можно придумать.

Призовые автомобили:

*Гонка 1: Mugen Civic Ferio.
Гонка 2: Mugen CRX Pro 3.
Гонка 3: Mugen Civic Type-R.
Гонка 4: Mugen Integra Type-R.
Гонка 5: [R] R30 Skyline Silhouette Formula.*

TUNED TURBO CAR NO. 1 CUP.

*Special Stage R5.
Test Course.
Deep Forest.*

Противники:

Супертурбоавтомобили типа Tommy Kaira R, Mines Lancer Evo V, RX-7 и Tom's Supra. Очень быстрые на прямых, они даже повороты проходят на большой скорости.

Ваш выбор:

Наступило время Skyline R34! Модернизируйте его по максимуму и покажите класс. Если хотите испытаний посложнее, то используйте один из накопившихся у вас к этому времени призовых автомобилей. Они очень подойдут к этой гонке: Mines Skyline R32 или 32.5 или RX-7 GT-C.

Призовые автомобили:

*Mines R33 Skyline GT-R.
Nismo 400R.
[R] HKS Drag Skyline.*

GRAN TURISMO ALL STARS.

*Super Speedway.
Special Stage R5.
Red Rock Valley.
Rome Circuit.
Laguna Seca.*

Противники:

Очень жесткая гонка. В основном вам придется сражаться со спортивными автомобилями типа Calibra Touring Car, Elise GT1 и GT40 Race Car, так что вряд ли стоит думать о легкой победе.

Ваш выбор:

По идеи, вы должны были уже выиграть целую кучу гоночных машин, настал их час. Попробуйте Unisa GT-R, GT40 Race Car или гоночный ZZII. А если все ваши попытки выиграть пошли прахом, то вернитесь к знакомому "вооруженному до зубов" Skyline, и удача повернется к вам лицом.

Призовые автомобили:

*Гонка 1: Mines Lancer Evo V.
Гонка 2: Mines R34 Skyline GT-R.
Гонка 3: TVR Speed 12.
Гонка 4: [R] ZZ II.
Гонка 5: R390 GT1 Road car.*

SUPER TOURING CAR TROPHY.

*Apricot Hill 493.
Trial Mountain 493.
Laguna Seca 493.
Deep Forest 493.
Rome Circuit 493.*

Противники:

Гоночные прототипы вроде Chaser Tourer, Civic Si и Accord SiR-T.

Ваш выбор:

Lancer Evo VI неплохо здесь сработает, но Impreza STi будет немного получше. Даже упакованная по максимуму, со спортивным кузовом она все равно будет находиться ниже установленных пределов по мощности. Только не забудьте увеличить gear ratio перед гонкой, иначе ваша скорость будет ограничена 200 км/час.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

*TRD 3000GT.
Camaro 30th Anniversary.
Tom's Supra.*

PURE SPORTS CAR CUP.

Laguna Seca 394.
Deep Forest 443.
Trial Mountain R5 591.

Противники:

Красавцы Stratos, ZZ-S coupe, NSX, RX-7 и Elan.

Ваш выбор:

Вам придется приобрести нечто, похожее на то, что имеется у конкурентов. Попробуйте TVR или RUF.

Призовые автомобили:

Гонка 1: *Tom's Angel TO1.*
 Гонка 2: *ZZ III.*
 Гонка 3: *Tuscan Speed Six.*

GT 300 CHAMPIONSHIP.

Grand Valley East 591.
Laguna Seca.
Deep Forest.
Midfield.
Apricot Hill.

Противники:

Подлинные GT машины типа Silvia GT, Impreza GT, Sport Celica GT и RE RX-7. Особенно смотрите за Cusco Subaru и RX-7 — любой из них оставит вас позади, как только вы допустите ошибку.

Ваш выбор:

Высшая крутизна — это победить одной из призовых GT машин, которые уже должны у вас быть. Если же вы считаете это слишком сложным, то укомплектованный спортивным корпусом Evo VI как раз подойдет.

**Призовые автомобили
(Случайный выбор):**

[R] *Momo MR-2 GT.*
 [R] *BP APEX Craft Trueno.*
 [R] *Weds Sport Celica.*
 [R] *Xanavi Silvia.*

GT 500 CHAMPIONSHIP ENTRY.

Laguna Seca.
Super Speedway.
Rome Circuit.
Trial Mountain.
Apricot Hill.

Противники:

Лучшие из лучших. Невероятно сложная серия, ведь против вас выступают лучшие спортивные автомобили из представленных в GT2, такие как Takata NSX, Tom's Supra и STP Viper.

Ваш выбор:

Уже известный R34 Skyline со спортивным кузовом будет подходящим вариантом, но малейшая ошибка будет стоить вам гонки. В случае расстроенной психики рекомендуем взять Escudo Pike's Peak car — 100% результат.

**Призовые автомобили
(Случайный выбор):**

[R] *STP Taisan Viper.*
 [R] *Zexel Skyline.*
 [R] *Takata Dome NSX.*
 [R] *Serumo Supra.*

ENDURANCE.

Гонки Endurance — самые сложные соревнования в GT2. Причем совсем не из-за сложности трассы или сильных противников, просто длительность одного заезда может равняться двум часам.

Это требует сильной концентрации, но если правильно подобрать машину, то единственное, за чем вам придется следить — это как бы не уснуть за игрой.

И, как обычно, список гонок, советы и призовые автомобили.

GRAND VALLEY 300 KM ENDURANCE.

Grand Valley Speedway 690.

Противники:

Великолепные GT машины вроде Shelby GT500, XJR, TVR Cerbera и Esprit.

Ваш выбор:

Очень долгая и очень требовательная гонка. Любая модернизированная спортивная машина сработает наилучшим образом. Выбирайте из Viper, RX-7, NSX, Supra или Skyline. Но помните, что заднеприводные машины потребуют больше pit stop'ов, чем 4WD.

**Призовые автомобили
(Случайный выбор):**

[R] *Impreza Rally Car.*
 [R] *R390 GT-1 Racer '97.*

APRICOT HILL 200 KM ENDURANCE.

Apricot Hill 591.

Противники:

Спортивные автомобили: GT40, Corvette Grand Sport и RX-7 Type RS.

Ваш выбор:

Apricot Hill — высокоскоростная трасса со множеством поворотов, так что будет где порезвиться. Подойдет любая спортивная машина по вашему выбору. А может, просто проехать на Evo VI...

**Призовые автомобили
(Случайный выбор):**

[R] *Viper GTS-R.*
 [R] *Lancia Stratos.*

"MILLENNIUM IN ROME" 2HR ENDURANCE.

Rome Circuit.

Противники:

Лучшие спортивные машины Toyota GT-One, R390 GT1 и STP Viper.

Ваш выбор:

Если вы хороший гонщик, то у вас есть шанс закончить гонку быстрее чем за 2 часа. Подберем правильный автомобиль. Спортивный R34 Skyline, любой из призовых спортсменов мощностью выше 700 "лошадей" (вроде Calsonic Skyline). Для ленивых — уже обычный Pike's Peak car.

**Призовые автомобили
(Случайный выбор):**

[R] *Altezza LM edition.*
 [R] *Corolla Rally car.*

SEATTLE 100 MILE ENDURANCE.

Seattle Circuit 591.

Противники:

Лучшие американские машины: *Shelby Series 1*, *Plymouth Cuda*, *SVT Cobra* и *GT350*.

Ваш выбор:

Evo VI, похоже, стала уже привычным выбором. Но если вы хотите использовать американский автомобиль, то, возможно, подойдет *Viper*.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] *Escort Rally Car*.
[R] *Ford GT-90*.

LAGUNA SECA 200 MILE ENDURANCE.

Laguna Seca.

Противники:

Спортивные монстры: *Zexel Skyline*, *Denso Sard Supra* и *Mobil 1 NSX GT*.

Ваш выбор:

Очень длинная гонка. Не забывайте, насколько легко вылететь с трассы вроде *Laguna Seca*, поэтому мы рекомендуем *4WD*. Таким образом, мы вновь встречаемся со старичком *Skyline R34* или *3000GT*. А для 100% успеха можно посоветовать *Escudo Pike's Peak car*.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

Mitsubishi 3000GT LM Edition.
Toyota Celica Rally car.

TRIAL MOUNTAIN 30 LAP ENDURANCE.

Trial Mountain 295.

Противники:

Довольно странный набор авто среднего класса: *BMW 328Ci*, *Focus* и *Lotus Elise*.

Ваш выбор:

На этот момент у вас должно быть достаточно крутых, легких призовых автомобилей, мощность которых можно установить на уровне 295. Выбирайте наиболее любимый и наслаждайтесь гонкой. *Trial Mountain* — одна из лучших трасс в игре и самая короткая гонка в endurance.

Призовые автомобили :

[R] *Denso Supra GT*.

SS ROUTES ALL-NIGHT-50 LAPS.

Special Stage R5.

Противники:

Крутизна типа *R390*, *GT-One* и *GT40*. Но иногда появляется недоразумение вроде *Citroen Xantia*, которого вы обгоните кругов на десять...

Ваш выбор:

Я думаю, расклад вам уже известен. Гоночный *R34 Skyline*, прокаченная спортивная призовая машина или *Escudo Pike's Peak* для ленивых.

Призовые автомобили (Случайный выбор):

[R] *Cerbera LM edition*.
Lancer Evo VI Rally car.

RALLY RACES.

Раллийные гонки — одни из самых интересных в игре. Они требуют совершенно другого подхода, чем все предыдущие гонки, поскольку сменилось покрытие, а трассы стали более извилистыми. Вам придется полностью пересматривать тактику вхождения в поворот (тормозить придется раньше), научиться использовать контролируемый занос и т.д.

Здесь же вам впервые придется познакомиться с *e-brake* — дополнительной возможностью ускорить прохождение поворотов. Во время входа в поворот, как только вы завершили основное торможение, кратковременно нажмите на кнопку "*e-brake*", чтобы ввести в занос заднюю часть машины, затем вновь нажмите на газ. Несомненно, это требует определенной практики, но за время, проведенное за *GT*, вы должны были уже привыкнуть к этому.

Кроме того, раллийные заезды не требуют особых мозговых усилий по выбору машины. Практически все названия заездов соответствуют маркам автомобилей, которые в них участвуют. Вам же остается взять любую машину, которая была бы мощней и легче конкурентов, и победа вам почти обеспечена. И, как обычно, если вы хотите настоящих соревнований, то стоит подобрать машину, подобную противникам. Но самое главное — вы не получите ни одной призовой машины за победу в ралли, даже если вы победите во всех заездах на "Запорожце" (будь он в *GT*). Облом!

В связи с вышеизложеннымми обстоятельствами я не вижу смысла приводить список всех раллийных трасс. Вы и так их сможетеувидеть на диске.

Последний раздел в нашем прохождении является, что называется, бонусным, или призовым. То есть он просто содержит интересные факты о *GT 2*.

A знаете ли вы, что...?**Теперь вы можете навести порядок в своем гараже.**

Свойство, недоступное гаражу в первой части игры, стало возможным во второй. Находясь в гараже, вы при помощи кнопки "Start" можете отправить выбранный автомобиль в начало списка. Это позволит вам более удобно организовать вашу автомобильную коллекцию!

Event Synthesizer race.

Как только вы получите шестую лицензию или Super License, то в *Gran Turismo League* откроется новая трасса — *Event Synthesizer*.

Все трассы на диске arcade.

Доступ ко всем трассам на аркадном диске вы получите, если будете иметь все шесть лицензий.

**Финальные титры.**

Победа в каждой из гонок серии *Gran Turismo League* откроет финальные титры на аркадном диске.

Как проще получить лицензии.

В главном меню на втором диске обратитесь к последнему пункту (*Transfer or Communication*). Здесь вы можете загрузить информацию о сданных лицензиях из первого *Gran Turismo*.

Разумкин Михаил (razum@gameland.ru)
Техническая поддержка: Пенкальский Роман
(профессиональный игрок *Gran Turismo*).

PlayStation



MISSION IMPOSSIBLE

ICE HIT.

1. Lundkrist base.

Вашим первым заданием в роли бесстрашного шпиона Эстана Ханта будет проникновение в вражескую базу (естественно, русскую). Вы высадитесь за территорией базы. Для того чтобы на нее попасть, воспользуйтесь коробками, стоящими рядом с забором. Когда вы окажетесь по ту сторону заграждений, направляйтесь к небольшому домику (на карте он обозначен белой точкой). Как только вы подойдете к дому, из него выйдет офицер. После небольшого диалога выбирайте офицера (ему хватит одного удара) и заставите его в дом. Используйте на бездыханном теле **Facemaker**, чтобы перевоплотиться в офицера. Возьмите со стола пропуск и быстро выходите из дома, пока охранники что-нибудь не заподозрили. Идите к воротам. Пройдя через них, поверните направо. Вы увидите вездеход. Найдите его водителя

(он находится неподалеку) и вручите ему пропуск, найденный в доме. После того как он заведет вездеход, залезайте в кузов, где к вам присоединится Джон, который все это время ждал вас за забором. Поезжайте на следующий уровень.

2. Subpen.

Когда вездеход остановится, спрыгните с него и направляйтесь к складу (красная точка на карте), по пути расстреливая врагов. Попав на склад, добегите до конца коридора и возьмите в маленькой комнате мины. Выходите из здания и бегите к своему напарнику Джону (зеленая точка на карте). Добежав до него, отдайте ему одну мину. После разговора с Джоном к причалу прибудет моторная лодка, на ней вам придется уплыть с базы, но пока к ней бежать рано — вы еще не выполнили



задание. Белой точкой на карте отмечено патрульное судно, которое вам следует взорвать, — направляйтесь к нему. По пути отстреливайтесь от набежавших врагов. Заложив мину, быстро поднимайтесь наверх и бегите к зеленой точке, спускайтесь вниз и уплывайте со злополучной базы.

**Советы**

1. По ходу игры, подбирайте все второстепенные предметы, такие как: аптечки, патроны, порох, траву. Если нет места в инвентаре, то складывайте их в сундук.
2. Во многих местах в игре расположены бочки с бензином, фонари, газовые вентили и другие взрывоопасные объекты. При стрельбе по ним, они взрываются, уничтожая при этом врагов.
3. При борьбе с быстрыми монстрами, используйте кнопку **□**, для того, чтобы увернуться от них.

4. Против больших скоплений зомби, лучше всего использовать дробовик.
5. Проверяйте все столы и шкафы, на наличие патронов и аптечек, чаще всего они спрятаны именно там.
6. Смешивайте между собой различные сорта трав, для того чтобы получить более сильный препарат.
7. С Немезидой, лучше всего бороться с помощью замораживающих патронов (гранатомет).
8. На мелких врагов (вороньи, пауки и пр.) патроны лучше не тратить, а прос-

- то пробегать мимо них.
9. Страйтесь, чтобы монстры не окружали вас, для этого выбирайте наиболее подходящее место для видения огня.
10. При первом прохождении игры сохраняйтесь почаще.
11. В некоторых местах встреченные вами монстры могут не совпадать с описанными в прохождении, не расстраивайтесь. Все таки они тоже живые существа и не могут усидеть на одном месте. Если не встретили сдесь, встретите в другом месте.



Оружие

**7,65mm silenced gun
(Пистолет с глушителем).**

Тихий и смертельный. Ни один из агентов IMF не выйдет на задание без этой опасной игрушки.

**Sniper rifle
(Снайперская винтовка).**

Обладает сверхвысокой точностью попадания. Благодаря мощному прицелу позволяет снимать врагов с дальних дистанций.

9mm Hi power gun (Магнум).

Стандартное уличное оружие, в представлении не нуждается. Шумный, неточный и очень опасный.

**Dart gun
(Транквилизатор).**

Транквилизатор стреляет дротиками со сноторвным. Один выстрел — один труп. Довольно тихое и мощное оружие.

**Mini rocket launcher
(Ракетница).**

Карманная ракетница — что может быть лучше для настоящего шпиона!

**Blowpipe
(горелка).**

Наверное, самое примитивное оружие в игре. Хорошо лишь тем, что незаметно для детекторов металла.

**Sensor mine
(Мины).**

Стандартное оружие для саботажа, применяемое только агентами IMF.

**Hi power explosives
(Бомба).**

Используется для уничтожения больших объектов. Детонатор прилагается.

**Explosive gum
(Взрывающаяся жвачка).**

Разламывается пополам, и по

истечении пяти секунд происходит мощный взрыв.

**Plastic explosive
(Пластиковая бомба).**

Используется для уничтожения небольших сооружений. Для активизации устройства необходимо по нему выстрелить.

**Electro-stunner
(Электрошок).**

40.000 вольт — и ты в порядке! Не убивает врагов, а лишь выбивает их на некоторое время. Рекомендуется для эстетов.

**Gas injector
(Газовый распылитель).**

Очень мощное и компактное оружие массового поражения.

**Gas spray
(Газовый баллончик).**

Используется ЦРУ как внутреннее оружие безопасности. При вдыхании замедляет все мускульные движения.

**Gas capsules
(Капсулы с газом).**

Маленькие капсулы, брошенные на землю, создают тот же эффект, что и Gas injector — удушение. Хорошо применять на открытых пространствах. Имеют один недостаток: быстро выветриваются.

**Uzi
(Узи).**

Легендарный израильский пистолет-автомат. Одно из самых популярных изделий на черном рынке. Компактный, автоматический, часто используемый в преступных кругах и крутых боевиках.

**Gunboat cannon
(корабельная пушка).**

Установлена на старом патрульном катере. Имеет очень большой размер (KINGSIZE) и способно уничтожить все, что угодно. Жаль, с собой носить нельзя...

**RECOVER NOC LIST.****1. Embassy function.**

Да, званый вечер в посольстве — это, конечно, получше, чем русская военная база, но работы вам предстоит выполнить не меньше. На этот раз вы выступаете в роли официанта, и вам предстоит совершить несколько диверсионных действий. Первым делом стоит поговорить с парочкой, находящейся неподалеку от вас. Разговаривайте до тех пор, пока кавалер, уставший от ваших приставаний, не уйдет. Подойдите к девушке (это завербованный агент), и после разговора наедине она даст вам **Facemaker**. Идите в бар. Там, поговорив с барменом, который тоже является вашим агентом, вы получите отправленный бокал вина. Поговори-

те с пианистом: он скажет вам, что потерял ноты. Направляйтесь в туалет. За вами уважается дамочка в красном платье. Зайдя в туалет, не мешкая выберите ее, пока она не успела сделать то же самое с вами. Затачив даму в кабинку, выходите из туалета. Теперь нужно найти ноты для пианиста. Найдите мужчину, который сидит на кресле. Под ним находятся ноты — аккуратненько вытащите их. Отдайте ноты пианисту. Когда засыпает музыка, со второго этажа спустится посол. Предложите ему выпить, и когда

он согласится, дайте ему отправленный бокал вина. Через некоторое время посол удастся в туалет — проследуйте за ним. В туалете выберите его и используйте на нем **Facemaker**. Теперь, когда вы приняли облик посла, вы можете спокойно заложить дымовые шашки в вентиляционные люки. Когда вы установите последнюю шашку, направляйтесь к лифту на второй этаже. Поговорив с охранником, спускайтесь вниз.

2. Warehouse.

Выходя из лифта, убейте охранника и возмите его оружие. Чтобы пройти дальше, вам необходимо взорвать контейнеры с газом, для этого отойдите от них как можно дальше. После уничтожения контейнеров помещение наполнится газом, и вам предстоит



делать все очень быстро. Пробирайтесь к месту, отмеченному на карте красной точкой, по пути уничтожая мешающие контейнеры и охрану. Добежав до нужного места, расстреляйте ящик, внутри которого будет защитный костюм. Наденьте его. Теперь вам нужно найти карточку, чтобы убраться с этого уровня. Бегите по карте к красной точке, не забывая расстреливать охрану. Прибежав к помеченному месту, взорвите контейнеры и возьмите у мертвого охранника карточку. Рядом с ним будет контейнер с надписью "X" — взорвите его. Внутри контейнера находится неопределенный предмет, на этом уровне можно найти еще три таких предмета. Найдя еще два контейнера "X", бегите к выходу (белая точка на карте). На вашем пути встанут многочисленные охранники. Убив их всех и преодолев резервуары с кислотой, вы найдете еще один контейнер "X". Подобрав последний предмет, используйте карточку в лифте.

3. KGB HQ.

Поднявшись на лифте в местный штаб КГБ, вы вновь перевоплотитесь в посла. Выйдя из лифта, направляйтесь в комнату, где содержится **Robert Barnes** (зеленая точка на карте). После разговора с вами, он скончается. **Facemaker**, о котором говорил **Ba-**

rnes находится в кладовой (красная точка на карте), но ее охраняют. Чтобы отвлечь солдата от выполняемой работы нужно использовать небольшое сигнальное устройство, которое можно достать в комнате за стальной дверью. Как только **Facemaker** оказался у вас, бегите в кабинет к старшему офицеру, который находится за двусторчатой охраняемой дверью. Возьмите со стола **Dart gun**. С помощью транквилизатора выбудите генерала. Спрятав тело под стол и используйте на нем **Facemaker**. В кабинете генерала есть потайной ход: чтобы в него попасть, подойдите к паровозу и нажмите на кнопку действия. Отодвинется картина, за которой будет выключатель, нажав на который вы откроете потайной ход. Пройдя через открывшийся проход, вы попадете в комнату наблюдения. Возьмите карточку и нейтрализуйте охрану. Выходите из кабинета генерала и идите в комнату, которая отмечена на карте красной точкой. Здесь содержится **Candice Parker**, которую вам нужно освободить. Подберите **Video freezer** и направляйтесь обратно в комнату наблюдения. Используйте **Video freezer** на видеоаппаратуре, чтобы от-

ключить камеры слежения. Бегите в комнату за стальной дверью, которая находится между кладовой и комнатой, где содержится **Barnes**. Возьмите у охранника **Transfer order**. Теперь бегите обратно в комнату, где содержится **Candice**. Предъявите охраннику ордер, чтобы он выпустил **Candice** из камеры. Идите вместе с ней к выходу и используйте на двери карточку.

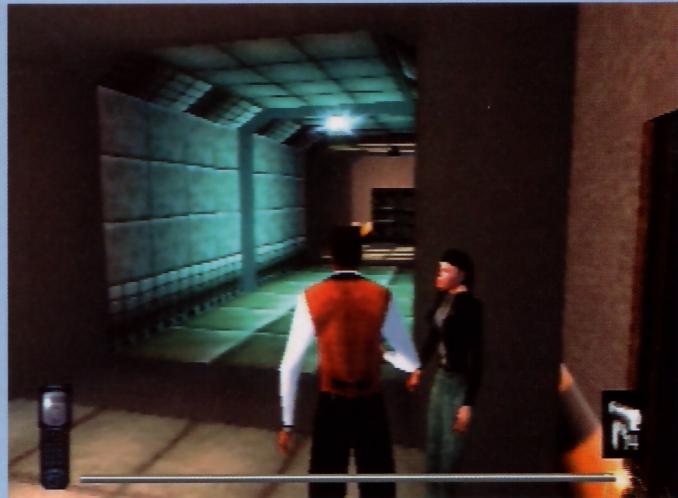
4. Security hallway.

Довольно простой уровень, на котором практически нет ни одной головоломки. **Candice** подойдет к компьютеру и начнет с ним возиться, поговорите с ней и бегите прямо по коридору. Будьте осторожны с электрическим полом и стреляющими камерами охраны. Опасные места некоторое время будут подсвечиваться красным цветом, как только вы подойдете к ним. Запомните безопасную дорожку и следуйте по ней. Бегите вперед, по пути расстреливая охрану. Добежав до конца коридора, нажмите на выключатель, чтобы отключить электричество. Дождитесь **Candice**, чтобы вместе с ней покинуть этот уровень.

5. Sewage control.

После того как **Candice** откроет вам дверь, убейте охранника и бегите налево по коридору. Вы наткнетесь на запертую дверь — запомните ее. Направляйтесь к движущейся





платформе. Запрыгните на нее и поезжайте прямо. Убейте охранника и подойдите к компьютеру. Откроется дверь. Запрыгивайте обратно на платформу. Не доезжая до конца, перепрыгните с нее на платформу справа. Убейте охранников. Бегите прямо по коридору. В конце коридора слева будет дверь — заходите в нее. В комнате активизируйте панель и направляйтесь в другой конец коридора, в следующую дверь. Активизируйте еще одну панель. Откроется дверь в самом начале уровня и начнется отсчет времени. Быстро бегите обратно, расстреливая по пути охрану. Попав в комнату с компьютером, подождите, пока Candice закончит с ним работать. Бегите вместе с напарницей к выходу.

6. Escape I.

Вы уже были на этом уровне в позапрошлой миссии. На этот раз пол не находится под напряжением и по нему можно спокойно передвигаться. Единственное, что должно вас беспокоить — так это пушки, которые все еще функционируют. Бегите прямо по коридору, аккуратно расстреливая пушки из пистолета. Добежав до компьютера, Candice от-

кроет дверь, зайдя в которую вы будете отрезаны от вашей спутницы. Возьмите из шкафчика маску и всадите в компьютер пару пуль. Через некоторое время двери открываются и на вас нападут несколько охранников. Расправившись с охраной, бегите выручать напарницу (зеленая точка на карте). Добежав до небольшого сооружения, похожего на камеру, пристрелите охранника и возьмите у него карточку. Зайдите в камеру и приведите в чувства Candice. Бегите вместе с ней к выходу (белая точка на карте).

7. Escape II.

На этом уровне полно охранников, поэтому будьте особенно осторожны. Первым делом вам необходимо достать ключ, который находится у одного из охранников (он в комнате со стальной дверью). Убив охранника, заберите у него ключ и бегите в комнату генерала. Заходите в секретный проход и бегите в комнату наблюдения. Возьмите Video freezer. Камеры снова заработают. Чтобы вас не узнали, наденьте маску и быстро бегите к выходу (дверь, из-под которой идет дым). Маска продержится на вашем лице недолго, поэтому у вас есть всего три минуты на то, чтобы покинуть этот уровень.

8. Fire alarm.

Вы очутились в знакомом здании посольства, которое теперь благодаря вам наполнилось дымом. Возьмите огнетушитель и помогите Candice справиться с двумя охранниками. Спрятав напарницу в лифте и спускайтесь вниз. Перебейте всех охранников и найдите среди

пожарных Jack'a — он находится неподалеку от бара. Поговорив с Jack'ом, бегите вместе с ним в туалет, по пути расстреливая охрану. Забежав в туалет, возьмите у Jack'a два комплекта униформы и направляйтесь наверх к напарнице. Отдайте Candice униформу и бегите вместе с ней к выходу.

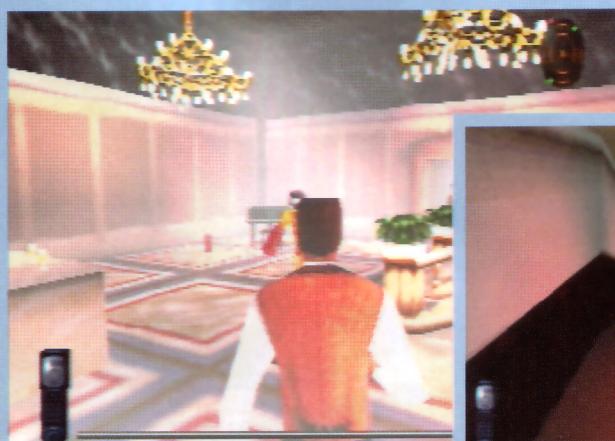
CIA ESCAPE.

1. Interrogation I.

Доигрались... Вот вы уже сидите в следственном изоляторе ЦРУ. Похоже, вас кто-то подставил. Что ж, придется выбираться из заточения. Подождите, пока передатчик, лежащий на столе, не заработает. Прослушайте всю информацию, которую вам передадут, и возьмите из чашки мини-бомбу. Откройте окно с помощью кнопки на стене. Установите бомбу на стекло и отойдите назад. Стекло разобьется, и вы сможете попасть в соседний кабинет. Возьмите со стола свое снаряжение и выходите из комнаты.

2. Interrogation II.

Выходя из комнаты, подслушайте разговор. Теперь у вас есть десять минут на то, чтобы



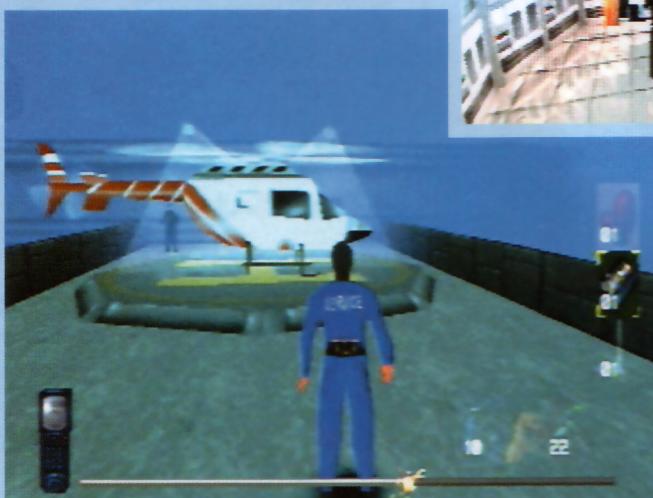
убраться с этого уровня. Выдите из-за столба и прикончите охранника рядом с компьютером. Снимите отпечатки его пальцев при помощи Finger scanner. На стене рядом с компьютером есть небольшая панель — нажмите на нее. Подойдите к компьютеру и откройте дверь. Заходите в дверь и бегите за краской (красная точка на карте). По пути старайтесь не нарываться на камеры слежения, иначе будет вызвана охрана. Если встать под камерой, то вы будете в



"мертвой зоне", так можно их обмануть. Убейте охранника, за ящиками возьмите краску-спрей. Идите дальше по коридору и используйте краску, замазывайте объективы камер (**R2**, затем **□**). В конце коридора нейтрализуйте охранников и используйте на них **Finger scanner**. Направляйтесь к большой двери (она позади вас). Рядом с ней находится кодовый замок, теперь вы без труда сможете его открыть. Бегите вперед, по пути замажьте еще одну камеру. Убейте охранника и заходите в следующую дверь. Здесь вам нужно очень быстро вырубить одного из сотрудников ЦРУ до того, как он успеет поднять тревогу. Заходите в кабинет. В кабинете находится один из начальников: как только он вас увидит, то сразу же убежит. Не убивайте его сразу, а подождите, пока он откроет дверь и выбежит в коридор. Бегите к лифту. На персонажа подействует наркотик и им станет довольно сложно управлять. Доберитесь до лифта

3. Interrogation III.

Первым делом вам нужно приостановить действие наркотика. Выйдя из лифта, доковыляйте до медсанчасти. Подойдите к медсестре, которая крутится рядом с больным. После разговора с вами она даст вам стакан с антидотом. Выпив его, вам станет намного легче. Осмотритесь. В комнате, в которой вы находитесь, есть стол, на котором лежит



больной. Подойдите к столу и с помощью рычажка поднимите его. Быстро бегите к окну и выбирайтесь из медсанчасти.

4. CIA rooftop.

Поднявшись наверх на подъемнике, вы окажетесь на крыше. Бегите вперед, стараясь не попадать под луч прожектора. Добежав до будки с охранником, вырубите его с помощью **Dart gun'a**. Возле будки лежит бетонный блок. Заберитесь по

нему на будку, а с нее — на следующий этаж. Слева от вас будет проход, который сейчас находится под напряжением. Чтобы его разблокировать, подойдите к щитку возле решетки и вырубите электричество. Бегите до конца прохода. Вы увидите еще один щиток, нажав на который вы отключите посадочные огни на вертолетной площадке. Спускайтесь вниз и продолжите путь до будки, с которой вновь можно будет забраться на крышу. Нейтрализуйте попадающихся охранников и забирайте дрошки из будок. Поднявшись на этаж выше, найдите сумку, в которой находятся оборудование, нужные для успешного прохождения миссии. Среди прочих вещей в сумке будет лежать униформа электрика, которую вам необходимо надеть. Переодевшись в электрика, бегите к лифту, через узкий мостик дойдите до запертой двери. Подождите немного, пока охранник откроет ее вам. Спуститесь в проход слева и найдите щиток. Включите электричество на вертолетной площадке. Направляйтесь на вертолетную площадку. За вертолетом, находится не-

большой ящик (белая точка на карте). Используйте на нем **Electromagnetic scrambler (EMS)**. Спускайтесь в правый проход, по пути убейте охранника, который после смерти оставит карточку. Используйте карточку, чтобы открыть дверь. Пройдите немного вперед к ящикам (красная точка на карте). Оденьте **IR contact lens** и поднимитесь по ящикам наверх. Следующий этаж окружен лазерными лучами, и для того, чтобы попасть на него, используйте на лучах **Deflector** (отражатель). Прыгните в проход между лучами. Нейтрализуйте охрану. Бегите к будке (красная точка на карте). Вы не можете попасть внутрь, так как на двери кодовый замок. Поставьте на ящики рядом с будкой **Miniature camera** и спрячьтесь. Через некоторое время придет охранник, который введет код. Снимите **MC** и откройте с помощью полученного кода дверь. Сядитесь в лифт и поезжайте на следующий этаж. Убейте охранника и заходите в дверь.

5. Terminal room.

Опускайтесь вниз медленно и осторожно. Постоянно поворачивайте камеру, для того, чтобы хорошо видеть опасные лучи (**R1**, **L1** — вверх, вниз; **R2**, **L2** — вправо, влево; крестовина служит для вращения Ханта, **□** опускает, **△** поднимает, **○** — вид от первого лица). Если вы дотронетесь до красного луча, то у вас отнимется немногого здоровья, а если вы заденете белый, то будет поднята тревога и уровень придется начинать сначала. Спустившись вниз, ни в коем случае не дотрагивайтесь до пола. Делайте все как можно быстрее, так как в комнату для проверки постоянно заходит охранник. Раскачайтесь и нажмите кнопку возле двери — это задержит охранника на двадцать пять секунд. Теперь вам нужно добраться до компьютера. Немного поработайте с ним и быстро убирайтесь с этого уровня.

6. Rooftop escape.

Убейте охранника и спускайтесь вниз на лифте, постарайтесь не попадаться под луч





проектора. Спустившись вниз, оденьте **IR contact lens**. Лучи можно преодолеть, если просто залезть на ящик и перепрыгнуть их. Спустившись вниз, бегите в сторону выхода (красная точка на карте). Дверь охраняет группа охранников. Часть из них можно отвлечь, если взорвать шахту (что-то вроде серой двери на одной из стен). Усыпите оставшихся. Поднимайтесь наверх к вертолету. Вытащите из ящика **EMS** и избавьтесь от него. Подождите, пока вертолет немного приподнимется, и залезайте в него.

MOLE HUNT.

1. Station.

В этой миссии вам предстоит выступить в роли снайпера (**L1**, **L1** — "зумминг", **□** — огонь). Ваша главная задача состоит в том, чтобы прикрыть главного героя. Сначала найдите его. Он будет в коричневом свитере. Помогите ему избавится от громил в черном, которые находятся возле него (нужно убить ближнего к Ханту). Когда вы их убьете, к главному герою прибежит **Candice**, которая сообщит ему о **Max'e**. Теперь следите за **Ethan'ом** и обеспечивайте его безопасность. Для того, чтобы лучше видеть героя, переключайте своих снайперов. Будьте осторожны и не убивайте каждого встречного, который полезет к себе в карман — это может быть добропорядочный гражданин, у которого насморк.

2. Train car I.

Ethan не нашел на станции информатора, и теперь поиски придется продолжить в поезде. Бегите прямо до зеленой точки на карте. Убивайте всех встречающихся наемных убийц. Будьте осторожны и не стреляйте по мирным гражданам. Когда вы прибежите на место, отмеченное на карте зеленой точкой, вы встретите **Candice**, которая даст вам **Gas capsules** и **Facemaker**. Зайдите в тамбур и нажмите на кнопку. Если появится надпись, говорящая о том, что не все задания были успешно завершены, то пройдите еще раз по поезду и добейте наемных убийц.

3. Train car II.

Подойдите к кондуктору и поговорите с ним, после чего выберите его. Используйте на теле кондуктора **Facemaker**. Идите к купе, которое отмечено на карте зеленой точкой. Установите возле него **Gas capsules** и отойдите подальше. Перебейте всех охранников и возьмите с бездыханного тела женщины детонатор и диск. Теперь делайте все очень быстро. Заходите в следующий вагон и перестреляйте всех наемных убийц. Один из

них успеет скрыться, но мы настигнем его на крыше. Бегите в следующий вагон. Нейтрализуйте всех убийц. Возьмите "заморозку" и используйте ее на петлях сейфе. Когда сейф будет открыт, положите в него бомбу. Вставьте в бомбу детонатор и поднимайтесь на крышу.

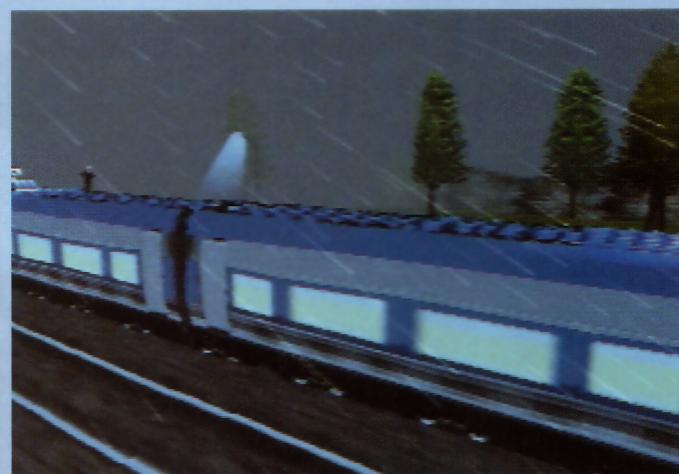
3. Train roof.

Вам нужно догнать Макса, который попытается скрыться от вас на крыше поезда. Бегите прямо по крыше, убивая на своем пути наемных убийц, вылезающих из люков. Кроме наемных убийц, вам будут мешать машины и один вертолет. Когда вы будете бежать по крышам вагонов, будьте осторожны — не наступайте на платформы, которые подсоединенны к проводам. Как только поезд въедет в тоннель, вы должны будете догнать Макса. Ни в коем случае не стреляйте в него. Подождите, пока к нему подлетит вертолет, и сбейте его. Если Макс успел запрыгнуть на вертолет, то быстро стреляйте по нему, пока он не успел улететь.

ICE STORM.

1. Lundkvist Base.

Спрятавшись с лодки, поднимайтесь наверх. Убейте охранника и идите на причал справа (ближайшая к вам красная точка). Добежав до места, возьмите лежащий на коробках **AF scrambler**. Теперь бегите к часовой башне

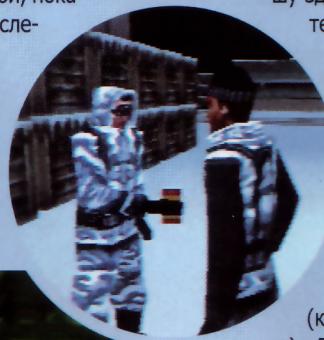




(следующая красная точка). Возьмите рядом с башней мины и направляйтесь к своим (зеленая точка на карте). Отдав им AFS и мины, поднимайтесь наверх. Бегите к большому зданию, по пути расстреливая охранников. Рядом со зданием найдите **Gas injector**. Бегите в маленькое здание, в котором полно охраны (красная точка на карте). Используйте на двери здания **Gas injector**, чтобы отравить охрану. Зайдите внутрь и возьмите со стола **RC detonator**. Теперь бегите к контейнерам справа (еще одна красная точка). Найдите за контейнерами взрывчатку и бегите в большое здание. Внутри здания убейте охранника и возьмите со стола **Wirecutter**. Заложите взрывчатку около цистерн с горючим и выходите из здания. Используя детонатор, взорвите взрывчатку. Бегите к зеленой точке. Отдайте напарнику **Wirecutter**. Бегите к зданию возле дороги (зеленая точка). Забирайтесь на крышу с помощью коробок. Помогите единомышленникам справиться с охраной, пока они залезут на крышу грузовика. Последуйте их примеру.

2. Tunnel.

Находясь на крыше грузовика, перепрыгивайте через трубы и уклоняйтесь от фонарей торчащих из стен. Доехав до первой платформы



мы, перепрыгните на нее и возле перила возьмите взрывчатку (красная точка на карте). Замируйте опоры моста (белые точки на карте). Заходите в любую из двух дверей. Убейте охранника. Подойдите к краю платформы и ждите грузовик. Запрыгивайте на грузовик. Поезжайте прямо. Сделайте все то же самое с остальными платформами, что сделали с первой. Замировав последнюю платформу, запрыгивайте на грузовик и смотрите заставку.

3. Mainland.

Оказавшись на знакомой базе, перепрыгивайте через заграждение (белая точка на карте). Пройдите немного вперед. Если вы загляните сторожки, где отдыхают охранники (всего трое), то можете найти много полезного и нужного для прохождения. С помощью коробок заберитесь на мост над рекой и переходите на другой берег. Перелезте через забор и поднимайтесь на крыше здания. На крыше убейте охранников. Спрятывайтесь с крыши и направляйтесь к напарнику (зеленая точка на карте). Возьмите у него взрывчатку. Переходите по мосту на другой берег и бегите к подстанции (красная точка на карте). Рядом с подстанцией найдите щиток. Откройте его и заложите внутрь C-4, на красной половине!. Поставьте взрывчатку на подстанцию и отойдите подальше. Выберите снайпера и выстрелите по C-4. По всему периметру базы отключится электричество. Бегите в небольшое здание с видеокамерами (недалеко от грузовика). В здании сидит охранник. Вырубите его и используйте на теле **Facemaker**.



Берите карточку со стола и направляйтесь на другую часть базы через мост. Бегите к зданию, по крыше которого вы недавно бегали. Зайдите внутрь, подойдите к охраннику, после того как вы назовете свой код, он откроет вам дверь. (Код написан на карточке, которую вы взяли в одной из сторожек.) Пройдя немного вперед, с помощью карточки откройте круглую дверь. Возьмите кейс и направляйтесь к своему напарнику. Он замирает кейс. Подойдите к вертолету и следуйте за человеком, который идет к зданию. Зайдя в здание, подойдите к группе людей, далее все произойдет само собой. Как только ваша маска разрушится, переключайтесь на снайпера и убейте четырех спецназовцев, охраняющих канонерку. Теперь направляйтесь туда сами, только не садитесь в катер. Сначала вы должны при помощи снайпера уничтожить джип, который попробует покинуть базу через мост. Если напарник рядом, садитесь в катер и вперед.

4. Gunboat.

Последняя миссия игры. Все, что от вас требуется — это плыть по реке и уничтожать все оборонительные сооружения и врагов (не забудьте про радар). Все довольно просто и не требует никаких объяснений. Доплыv до конца уровня, вам придется уничтожить **Gas station**. Взорвите забор, который окружает станцию, и уничтожьте четыре трубы. Вот и все... **HAPPY END!**

Роман Стефанцов (rstef@mail.ru)

PlayStation

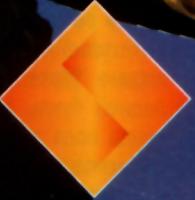




CTR

CRASH TEAM RACING

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

FIFA 2000.**Жирные игроки:**Введите игру в режим паузы и нажмите **(X), (●)(3), ▼, ▲ (2), ←, R1**.**Fighting Force 2.****Cheat режим:**Зажмите **L1 + L2 + R1 + ▲ + X + ←**, когда появится надпись "Press Start". Выберите опцию "Start Game" и начните игру. Ваш герой получит бесконечный боекомплект и бессмертие. Правда, вы не сможете сохраниться во время игры с читами.**Hot Wheels: Turbo Racing.****Бесконечные turbo:**Нажмите **R2, L1, □, ▲, R1, L2, L1, R2** на экране главного меню. Звуковой сигнал подтвердит правильность ввода.**Маленькие машины:**Нажмите **□, R2, L2, ▲(2), L2, R2, □** на экране главного меню.**Большие колеса:**Нажмите **□, ▲, □, ▲, R1(2), L2(2)** на экране главного меню.**Автомобиль TowJam:**Нажмите **□, ▲, L1, R1, L2, R2, □, ▲** на экране главного меню.**Без текстур:**Нажмите **L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2** на экране главного меню.**"Dude" звуки:**Нажмите **R2, R1, L2, R2, □, ▲, L1, R1** на экране главного меню.**Knockout Kings 2000.****Маленькие боксеры:**Войдите в экран опций и посмотрите "Cyber Athlete" видеоклип. Теперь войдите в режим career и введите **MINIME** в качестве имени, чтобы играть лилипутами. Вернуться в нормальный режим вам поможет код **RESETPASS**.**Пульсирующие головы:**Введите **THROB** в качестве имени на экране создания боксера.**Lego Racers.****Cheat режим:**Выберите "Build" на экране главного меню. Далее выберите "New Racer", теперь введите одно из ниже приведенных имен на экране "Make License". После ввода последней буквы имени нажмите **▼**. После ввода кода войдите в экран "Build Car" и выберите любую машину. Код будет работать, пока ваш гонщик имеет это имя.Нет шасси и кубиков — **NCHSSS**.Нет колес — **NWHLs**.Нет гонщиков — **NDRVr**.**Turbo** режим — **FSTFRWRD**. Сохранять скорость, если вас выкинет с трассы — **NSLWJ**.**Rocket car** — **FLYSKYHGH**.Зеркальная трасса **Rocket Racer Run** — **LNFRRRM**.**Shooter power-ups** — **PGLLRD**.**Mine power-ups** — **PGLLYLL**.**Turbo power-ups** — **PGLLGRN**.**Grapple power-ups** — **RPCRNLY**.**All Power-ups** — **MXPMPX**.Отключить коды — **NMRCHTS**.**Turbo старт:**Зажмите **X** перед стартом. Когда начнется предстартовый отсчет, нажмите на **X** вместе со счетчиком (зажмите **X** в конце операции).те имя **Wayne Gretzky**. Ему автоматически будет присвоен номер **99**.**Суперигроки:**Войдите в экран создания игрока и введите имя **Joe Sakic**. Ответьте "Yes" на запрос использовать его рейтинг. Вернитесь к предыдущему экрану и измените имя игрока на любое по вашему выбору, но не трогайте никаких других установок.**Суперголкипер:**Войдите в экран создания игрока и введите имя **Patrick Roy**. Ответьте "Yes" на запрос использовать его рейтинг, теперь установите следующие характеристики, чтобы сделать его общий рейтинг около **97**:**Speed: 99****Poke Check: 99****Puck Cover: 99****5 Hole: 99****Def. Awareness: 99****Off. Awareness: 99****Speed: 99****Recovery: 99****Agility: 99****Glove Left: 99****Glove Right: 99****Stick Right: 65****Stick Left: 99****Aggressiveness: 99****Endurance: 99****Intensity: 40****Toy Story 2.****Debug режим:**На экране заставки нажмите **X, ●, □**.**Доступ к Multiplayer персонажам:**Получите все **pizza** жетоны и вернитесь на 1-ый уровень, чтобы поговорить со всеми персонажами и сделать их доступными. Не перезапускайте **multiplayer** игру!**Killer Loop.****H&K Class 2.**На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ←, ▲, ←, ▼, ▶, ▲, ←**.**H&K Class 4.**На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ▶, ▲, ←, ▼, ▲, ▶, ▲, ←**.**Pulse Class 2.**На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▲, ←, ▲, ←, ▼, ▲, ▶, ▲, ←**.**Pulse Class 3.**На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ←, ▲, ←, ▼, ▲, ▶, ▲, ←**.**Pulse Class 4.**На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ←, ▲, ←, ▼, ▲, ▶, ▲, ←**.**Reac Class 1.**На экране главного меню зажмите **Start** и нажмите **▼, ←, ▲, ▶, ▼, ▲, ▶, ▲, ←**.**NHL 2000.****Смех над противником:**После того как вы забиваете гол, нажмите **▲**, чтобы посмеяться над командой противника.**Команда EA Sports:**Выберите режим **exhibition**, затем быстро нажмите **L2 + R2** во время игры.**Номер 99:**

Войдите в экран создания игрока и введи-

No Fear Downhill Mountain Bike Racing.

Войдите в режим "Time Trial" и ответьте YES, чтобы ввести код, теперь наберите любой из тех, что приведены ниже.

Все задания: LOTSOFFEAR.**Мультишарное задание: TOON_IT_UP.****Alien trail (Dry River Valley) в режиме pro: ABDUCTION.****Виртуальная реальность (Cuevas Del Drac) в режиме pro: JACKED_IN.****Wire frame trail (Watzman Path) в режиме amateur: TYREFRAME.****Трюковое задание: MONKEYBIKE.****Зеркальный режим: EDOMRORRIM.****Полный upgrade: LOTSOFGEAR.****Все гонщики: GOOBERS.****Низкая гравитация: BIGFLOATER.****Элитные трассы:**

Выберите режим "Trick Trail", войдите в подменю "bike setup", выберите "Quit To Menu". Далее режим "Single Race" в главном меню откроет вам доступ к элитным трассам.

This Is Football.**Маленькие игроки:**Нажмите **□, R2, ▶, L2, L1**.**Маленькие головы:**Нажмите **R2, ▼, L2, L1, ●**.



Большие головы.
Нажмите Triangle(2), L1(2), L1(2).
Голова в качестве мяча.
Нажмите ▲, L1(3), R2.
Без маек.
Нажмите ▼, R2(3), △.
Другая форма.
Нажмите ○, L2, ▲, R2, △.
70-ые годы.
Нажмите L1, R2, L2, ○, R1.
Черно-белый режим.
Нажмите ▲, R1, L2, R1, R2.

Rainbow Six.

Чтобы ввести следующие коды, вы должны поставить игру на паузу, зажать L1 и нажать приведенную ниже комбинацию кнопок (эти же коды можно ввести с экрана главного меню):

Открыть все двери.
△, □(2), ▲, ×, ○, □, △.
Все карты.
×, ○, □, △(2), ○, ×.
Полное здоровье у всей команды.
△(2), ×, ○(2), ×, □(2).
Заложников невозможно убить.
○(2), □, △, ×, ▲, ×, ○.
Дополнительный боезапас.
□(2), ○, ▲, ×, ▲, ×, ▲.
Что-то про пистолеты.
×, △, □, ○, □, ×, ▲, □.
Без террористов.
△, ○(2), ▲, □, ×, △, ○.
Режим Супермэна.
×, □, △(2), ○, □, ×(2).
Свободный режим.
○, △(2), ×, ○, □, ×, ▲.
Просмотр финального ролика.
□, △, □(2), ○(2), ×, △.

Libero Grande.

Играть за Gregorio Zonaras.
Пройдите режим arcade на режиме сложности normal.
Играть за Arnold Lang.
Наберите более 10,000 очков в режиме "Challenge 9".
Играть за Roland, Edgard Cailaux, Powel Gardner или Gerald Wells.
Выиграйте International Cup во всех странах на режиме сложности hard.
Играть за Ruprecht Goes.
Откройте последние три возможности в режиме "Challenge 9".
Играть за David Magellan.
Наберите более 11,500 очков в режиме "Challenge 9" на всех уровнях сложности.
Играть за Maurice Poulen.
Добейтесь превышения 100 в суммарном счете в матчах с Бразилией в режиме "vs. CPU".
Режим 1998 World Cup France.
Выберите "International Cup" и установите

курсор на "New Game/Continue". Теперь зажмите X + Select + ○ + Start и нажмите △. Теперь все команды будут точно такими же, как в 1998 World Cup France Final.

Jet Rider 3.

Гонки на большой скорости.

Во время игры нажмите L1 + ▶, R1 + ▼, □, L1 + △, R1 + ▽, L1 + ▲, SELECT.

Телевизионная камера.

Во время игры нажмите ○, L1 + △, L1 + □, L1 + △, R1 + ▲.

Stunt режим.

Соберите все 10 "track coins" (монет на трассах) в режиме season.

Играть за Granny.

Зайдите первое место на уровне сложности professional.

Играть за Ballad.

Успешно завершите professional сезон всеми гонщиками (за исключением двух).

Трассы Planet X и Ramp Park.

Зайдите первое место в режиме circuit на уровне сложности professional.

Спрятнуть с мотоцикла.

Зажмите R1 + R2 + L1 + L2.

Re-Volt.

Все трассы.

Ведите "TRACKER" в качестве имени. Нажмите вверх на экране выбора трасс чтобы попасть на зеркальные трассы (M) или вниз, чтобы попасть на обратные трассы (R). Если желаете, то теперь можете вернуться в экран ввода имени и ввести любое другое перед гонкой.

Все машинки.

Ведите "CARNIVAL" в качестве имени. Если желаете, то теперь можете вернуться в экран ввода имени и ввести любое другое перед гонкой.

The Smurfs.

Выбор уровня.

Начните новую игру и выберите режим "It's No Picnic". Нажмите X и подождите пока не закончится ролик. Теперь нажмите L1, ▲ (2), ▽, ▲, ▲ (2), ▲, R2.

South Park.

Коды.

Выберите "Enter Cheat" в главном меню. Теперь введите один из нижеприведенных кодов. Если код введен правильно, то он отобразится на экране. Теперь выберите опцию "Cheats" и установите любой из кодов по желанию. Все коды можно сохранить, как только вы дойдете до save point.

ZBOBBYBIRD — доступны все коды

MSLAPUPMEAL — открыт Starvin Marvin

SRAFT — открыт Terrance

PPHAERT — открыт Phillip

VDOROTHYSFRIEND — открыт Mr. Garrison

ACHEATINGISBAD — открыт Mr. Mackey

YLOVEMACHINE — открыт Chef

BCHECKATACO — открыт Wendy

EFISHNCHIPS — открыт Pip

HKICKME — открыт Ike

KALLWOMAN — открыт Ms. Cartman

NGOODSCIENCE — открыт Mephisto

QSTARINGFROG — открыт Jimbo

JHAWKING — открыт Ned

GOUTRAGE — открыт Big Gay Al

DELVISLIVES — открыт Officer Barbrady

TMAJESTIC — открыт Alien

Spyro 2: Ripto's Rage!

Способности.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ○(4), □, чтобы получить способности плавать, карабкаться по горам и бадаться без всяких проблем.

Режим больших голов.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲(4), R1(4), ○, чтобы увеличить размер головы дракончика.

Плоский режим.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▷, ▶, ▷, L2, R2, L2, R2, □.

Сделать Spyro красным.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, □, R1, R2, L1, L2, ▲, ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, ○.

Сделать Spyro синим.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, □, R1, R2, L1, L2, ▲, ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, ○.

Сделать Spyro розовым.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, □, R1, R2, L1, L2, ▲, ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, ○.

Сделать Spyro зеленым.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, □, R1, R2, L1, L2, ▲, ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, ○.

Сделать Spyro желтым.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, □, R1, R2, L1, L2, ▲, ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, ○(2).

Сделать Spyro черным.

Ведите игру в режим паузы и нажмите ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, □, R1, R2, L1, L2, ▲, ▲, ▷, ▶, ▷, ▲, ▲, ▽.

Посмотреть титры.

Ведите игру в режим паузы и нажмите □, ○, □, ○, □, ○, □, ○, □, ○, □, ○, □, ○.

Демо-версия игры Crash Team Racing.

На экране заставки зажмите L1 + R2 и нажмите □.

Поиск кристаллов.

зажмите L1 + L2 + R1 + R2 и Sparks развернет вас в направлении ближайшего кристалла.

ПИСЬМА ПИСЬМА ПИСЬМА

Наш адрес: 101000, Москва,
Главпочтамт, а/я 652,
«OFFICIAL PLAYSTATION Россия»
Наш E-mail: opm@gameland.ru



Здравствуйте, дорогие читатели! В руках вы держите четвертый номер OPM за этот год, а это значит... Я на самом деле не знаю, что это значит, просто мне надо придумать какое-то вступление к рубрике "Письма", а у меня что-то в этот раз это не очень хорошо получается. Поэтому нудный треп я продолжать не буду, а просто предоставлю вам возможность почитать самые любопытные письма, пришедшие к нам за этот месяц.

ТРУБКА МИРА

Здравствуй, горячо любимый журнал OPM!

Пишет вам знакомый по письму "Плевок в душу" Paul Phoenix (как выяснилось, фамилия персонажа из Tekken правильно пишется именно так, поэтому прошу простить мою безграмотщину).

С момента написания моего последнего послания прошло уже немало времени, но я надеюсь, что вы меня не забыли, особенно если учесть, как бурно отреагировали на мое письмо читатели OPM. Столь долгий перерыв в моем творчестве был вызван просто отсутствием вдохновения.

После того, как в №10'99 всемогущий бог А. Щербаков ювелирно утер нос заносчивому выскочке (то есть мне), я особенно не расстроился. А. Щербаков (кстати, мой тезка) по закону гор ответил ударом на удар (или тычком на тычок — называйте как хотите) и, замечу, сделал это в рамках правил и не уронил чести нападающей стороны. Приношу ему за это благодарность (думаю, сам А. Щербаков тоже должен быть благодарен мне, ведь именно после нашего столкновения умов его фамилия не сходит со страниц рубрики "Письма").

Кстати, хочу предложить Александру зарыть джойстик войны и выкурить, как это полагается у порядочных геймеров, трубку дружбы.

Прочитав в №12'99 отзывы читателей, которые не поддерживали наивного романтика, я, честно сказать, приуныл. Хоть и известно, что обиженные на "Денди" играют, ничего не смог поделать со своим ранимым характером — пошел прибивать перо, которым было написано первое письмо, на гвоздь, но совершив непоправимое мне помешал первый номер OPM, озабоченный новое тысячелетие, то есть №1'2000.

На этот раз я понял, что "крик моей души" все же был услышан и некоторые читатели уже были на стороне Tekken. Счет стал 1:1. Мой эгоистичный характер был утешен, и после того, как пыл нездоровых амбиций остыл и я снова получил возможность трезво мыслить, заметил такую интересную штуку.

Обратите внимание, какая в основном была критика в разделе "Письма" раньше. То кому-то бумага не нравилась, то клей, то качество скриншотов. Создавалось впечатление, что журнал читают не ради его содержания, а ради его канцелярских достоинств. Но вот в последних номерах все разительно изменилось, и теперь споры идут вокруг плюсов и минусов непосредственно игрового продукта. Не знаю, как вам, а мне это гораздо больше по душе.

Поэтому я призываю читателей критиковать побольше сами игры, а не журнал, который о них пишет, и даже осмелюсь предложить в рамках рубрики "Письма" организовать раздел, посвященный критике знаменитых игр. Хотя бы одно самое острое письмо с обоснованной критикой, за что и почему. И тут же, в противовес, письмо в поддержку, тоже от читателя. Что-то вроде читательского суда. Один обвиняет, другой защищает. Редакция — судьи, читатели — присяжные заседатели.

В качестве пробы прилагаю к письму свой собственный вердикт, а функцию защиты на первый раз предлагаю взять редакции OPM или, что еще лучше, конкретно А. Щербакову. Надеюсь, эта задумка получит у вас отклик.

До свидания.

Paul Phoenix (Пономарев Александр), г. Москва.

PlayStation

Здравствуйте, Александр! Трубка мира и дружбы с радостью принимается! Закроем тему Tekken'a, тем более что эта игра не достойна... пардон, меня куда-то не туда понесло :). В общем, хватит. Насчет того, что горячая (в меру, конечно) полемика в рубрике "Письма" действительно интересна, причем в первую очередь читателям, а не участвуемому пикachu, отвечающему на корреспонденцию, я совершенно согласен, хотя без критики журнала, безусловно, нам тоже не обойтись. Аргументированной критики, конечно. Ну а насчет "читательского суда"... В общем, предлагаем нашим читателям самим посмотреть, как все это примерно выглядит на обещанном Paul'ом примере.

PAUL PHOENIX ПРОТИВ EA

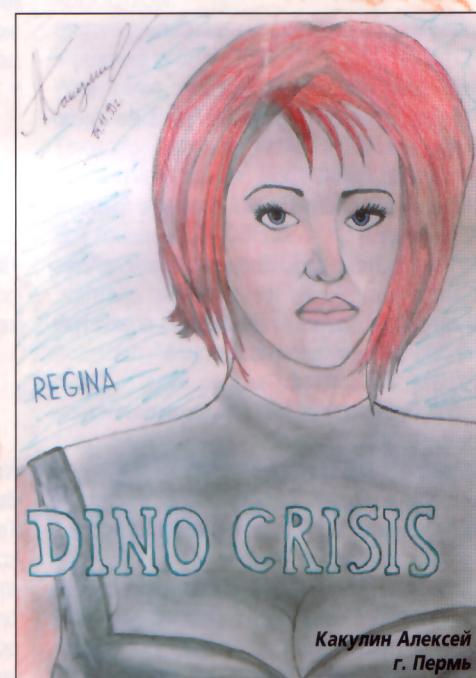
Встать, суд идет!

(Тишина в зале, слово предоставляется обвиняющей стороне).

Уважаемые судьи, господа присяжные заседатели и просто читатели! Сегодня я хочу бросить камень в огород не кого-нибудь, а на плантацию одного из самых известных гигантов игровой индустрии — компании Electronic Arts и непосредственно ее всеми (кроме меня) любимого детища, общепризнанного (кроме как мной) лидера жанра футбольных симуляторов — серии игр FIFA.

Но не спешите торопить ногами, обвинять меня в ереси и приговаривать к костру. Как известно, страна у нас свободная (конечно, относительно свободная), и поэтому каждый индивидуум имеет право на свою собственную точку зрения. Вы же в свою очередь можете разбить ее в пух и прах. Поэтому начну, а начать я хочу с краткой справки.

Дело в том, что я с пеной у рта болею за московский "Спартак", сам когда-то занимался серьезно футболом, и поэтому кое-что шарю в этом виде спорта. Прошу внести это в протокол.



Чопик Анна
г. Балашиха



Теперь перейду непосредственно к обвиняемой, то есть к игре.

Вопрос: За что мы любим хорошую игру?

За сюжет, за графику, за игровой процесс. Сюжет отпадает, остаются графика и игровой процесс. И если графику в FIFA можно назвать довольно неплохой, то вот игровой процесс просто никакой.

Еще одна историческая справка:

Познакомился я с серией игр FIFA еще на старушке Mega Drive. Тогда у игры был всего один недостаток: голы забивались со строго определенных точек, зная которые футбольный матч можно было закончить с баскетбольным счетом. Когда же FIFA перешла в формат 32 бита (кажется, это было в 1996 году), я первый купил эту игрушку и галопом помчался к приставке. После заставки и менюшек вся моя радость по поводу приобретения данной игры закончилась. По футбольному полю с грацией людей с нарушенной координацией бегали футболисты, больше походящие на каких-то штангистов.

"Не в грации суть!" — конечно, можете сказать вы. Но посмотрите, как эти штангисты, тьфу, футболисты обращаются с мячом! Вот отдаешь пас игроку своей команды, и тут же складывается впечатление, что игрок или слепой и пытается ориентироваться по слуху, или же ему хорошо заплатило руководство команды противника, ибо игрок бежит не к мячу, а вовсе от него. Ну ничего, зато игроки в индивидуальном мастерстве — просто боги. Можно защитником легко добежать с мячом от своих ворот до чужих, не встретив при этом особых препятствий и спокойненько забить гол (сам не раз такое вытворял). Может, это для кого-то плюс, а для меня же явный минус. Кстати, о самих голах: мяч влетает в ворота рывками. Вот вроде игрок замахивается для удара, раз — и мяч уже там, колышется в сетке, а как он туда летел — никто не видел. Может, мальчишки за воротами его туда подбросили? В общем, одни недостатки. Утешает лишь лицензия FIFA и хорошие опции с заставками. Остальное — отстой.

Теперь еще один вопрос. Как такая игра могла стать лидером в своем жанре? И ладно, если бы у нее не было конкуренции, но ведь есть великолепный футбол от Kopati — International Superstar Soccer Pro, единственным недостатком которого является отсутствие той самой лицензии от FIFA. Да и эта беда легко исправляется с помощью редактора. Но об ISSP почему-то никто ни слухом ни духом.

Вторая причина ненависти к FIFA — это грязноживательская политика ЕА. Мало того, что все продолжения игры — это просто новая заставка с новой песней, так

они еще и начали клепать разные ответвления, которые, кроме названия, ничем не отличаются друг от друга. Началось все с Road to World Cup, потом был сам World Cup. Различия между ними были только косметические. Слава богу, не додумались сделать "Дорогу назад с чемпионата".

Но, как выяснилось, это было только прощупывание рынка. После того, как EA выяснила, что фанаты готовы покупать с собачьей преданностью все, что выходит под маркой FIFA, тут же посыпались всякие "Премьер Лиги", "Бундеслиги" и т.д. и т.п. Не удивлюсь, если обнаружу где-нибудь "FIFA лига народов Севера". А как вам нравится "FIFA STARS"? Следующие на очереди — "Звезды FIFA едут в Голливуд", "Звезды FIFA отдыхают в Турции", "Звезды FIFA против марсиан". Просто бред.

И вот я задаю последний вопрос!

Почему такая откровенная халтура пользуется такой популярностью? Эта история напомнила мне один американский же фильм. Не помню, как он назывался, но сюжет там был следующим: герой фильма нашел очки, надев которые он обнаружил, что вокруг полно инопланетян, которые при помощи сигнала со своей станции гипнотизируют людей, чтобы те принимали их за себе подобных. Так вот, может, и EA где-нибудь построило такое устройство и все фанаты FIFA загипнотизированы? Смешно, но других объяснений я просто не нахожу. Поэтому требую для FIFA высшей меры наказания. Лишения ее титула футбола №1 без права реабилитации.

Я все сказал, спасибо за внимание!

Paul Phoenix



Буркин Ефим
г. Пятигорск

PlayStation

Вот так. На самом деле "судьи" могли бы много чего сказать по поводу выступления Paul Phoenix, причем как в поддержку его позиции, так и с критикой некоторых пунктов, но все же, мы думаем, что лучше перед этим высказаться нашим читателям. А потому ждем ваших писем!

ПРИВЕТ ВСЕМ ИЗ ОРМ!

Читаю ваш журнал регулярно, хотел бы поделиться своими впечатлениями. В общем неплохо, хотя некоторая гипертрофированность в оценках порой раздражает (лучший квест во Вселенной, эпохальная RPG и т.д. и т.п.). Так же непонятно, зачем тратить 2-3 бесценных страницы на описание бездарной игры, хотя достаточно двух слов "Отстой на 4.0 балла". Или вы сторонники ленинского принципа "количество равно или поздно перейдет в качество"? Спешу вас разубедить: количество отденных отстойной игр страниц не улучшает ни игру, ни журнал. Номера, в которых отстойных игр более 50%, просто не интересно читать. Хотя, с другой стороны, понимаю, что специфика работы заставляет вас жить по принципу певца из Чукотского автономного округа: "Чего вижу — о том и пою. Однако."). Мне кажется, вам не хватает некоторой разуhabистости, розыгрышей, шуток, приколов, шокирующих откровений — всего того, что называют ДРАЙВОМ. Не колбасит от вас, ребята, суховаты вы и статичны. Ладно, ладно, не делайте лицо грэйпфрутом, в общем, все у вас хорошо, на твердую "четверочку" (по десятибалльной шкале. Шучу, шучу, не плачь, маленький!



Чернышева Лариса
г. Москва

На, возьми конфетку. Опять довел ребенка до слез, изверг! Садист проклятый!).

Для оживления (пока еще не требуется реанимации) предлагаю следующее:

1. Под угрозой увольнения заставить весь персонал OPM просмотреть два-три раза полное собрание программ "От винта!". Может, тогда поймете, что такое ДРАЙВ.

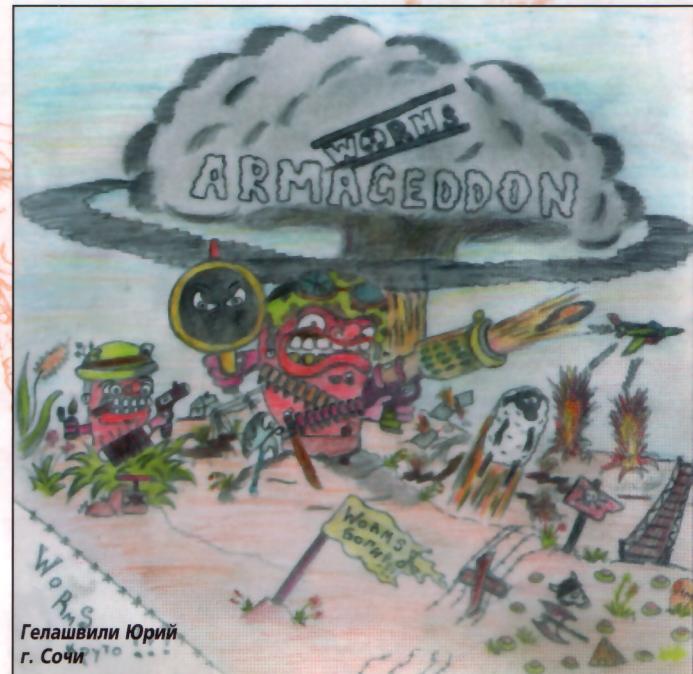
2. Ввести рубрику "Геймер об игре". Геймеры присыпают свои статьи/письма о какой-нибудь игре, вы на конкурсной основе определяете лучшее и публикуете.

3. Проводить юмористические конкурсы типа "Лучшее прозвище для Лары Крофт", "Самый мягкий эпилет для компании EA", "Признание в любви к монстрам из RE 1-3", "Как и в какой игре лучше убить журналиста (ФИО) из OPM", "Лучший анекдот про геймера/приставку", "На кого из героев Quake 2 похож г-н Путин В.В.?" и т.д. и т.п.

4. Для того, чтобы сделать ваш хит-парад более развернутым и точным, проводите голосование по пейджеру.

Для начала, пожалуй, хватит советов.

С уважением,
Андрей К., г. Мытищи.



Гелашивили Юрий
г. Сочи

PlayStation

Мы немного порезали письмо Андрея, чтобы запихнуть его в рубрику, так что пусть это расценивается с его стороны как маленький прикол :).

По поводу ДРАЙВА. Шокирующими откровениями мы готовы кормить читателей хоть 24 часа в сутки, но не уверен, что от этого все будут в восторге. У многих, например, "откровение" о том, что FF VIII — "пустая высокобюджетная штамповка" вызывает страшные приступы гнева. Даже если это "откровение" только для некоторых людей, а для других — очевидный факт. Приколы и шутки это, конечно, хорошо. Так же, как и пошлые анекдоты, стеб и злорадные издевательства над читателями. Последнее (начиная с анекдотов) не раз предлагалось редактору для помещения в журнал, но он почему-то эту инициативу не очень ценил и отсыпал в... длительную командировку. Ну а если серьезно, существует очень большая группа читателей, которая считает, что излишняя юморизированность может только повредить журналу. Хотя, конечно, с угнетающей сухостью мы будем бороться. Я надеюсь:).

Мы, конечно, можем предложить читателям обозреть какую-нибудь игру, но здесь имеется и свой минус. Так, например, пока из отделенного региона нашей страны дойдет письмо, пройдет столько времени, что об оперативности рецензии придется забыть.

Юмористические конкурсы — это, конечно, относительно весело, но... но не очень. Читатели, вам это нужно? Ждем писем.

Голосование по пейджеру отменяется. Получится, по сути, не хит-парад ВСЕХ читателей OPM, а, по большому счету, хит-парад читателей из Москвы и Московской области. За редким исключением.

LOCKHEART И ROCKHEART

Здравствуйте, дорогая редакция OPM!

Сначала немного о себе. Относительно недавно я стал счастливым обладателем "серенькой" игровой консоли от Sony, и сразу возникла проблема, какие игры мне приобрести — все хиты и просто качественные "игрули" уже имелись у моих друзей, и я мог без особых проблем получить их на недельку-другую. Но мне требовалось доставать информацию о наиболее свежих и крутых играх, которые могли бы занять не одну неделю прохождения и не огорчили бы тривиальным сюжетом и реализацией игрового процесса. И, конечно же, наилучшим моим помощником стал ваш журнал, который бесспорно является одним из лучших печатных изданий.

Но перейду к делу. В №1'2000 Торианом и Сайгормом была поднята интересная тема — перевод видеоигр с одного языка на другой. И вопрос о surname Тифы из



Рубина Яна
г. Таганрог

e@shop

Заказ по интернету:
<http://www.e-shop.ru>
 e-mail: eshop@gameland.ru
 телефон: (095) 258-8627

Доставка по Москве и Санкт – Петербургу \$3,
 по Московской области \$5– \$9

Представительство в Санкт –Петербурге:
 (812) 311-8312, e-mail: eshop@litepro.spb.ru

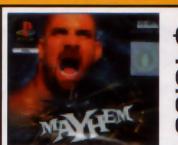
Внимание! Супер-предложение: СКИДКА

только 2 дня в неделю (среда и четверг),
 только 2 часа (с 10.00 до 12.00)

для покупателей, оформивших заказ через Интернет

5%

HTTP://WWW.E-SHOP.RU

	\$43.99		\$43.99		\$32.99
(PAL) 40 Winks Аркадная бродилка		(PAL) WCW Mayhem Бой без правил		(PAL) Ape Escape Безумно красивая аркада	
	\$9.99		\$9.99		\$34.99
(PAL) Caesars Palace Электронное казино		(PAL) Disc World 2 Квест		(PAL) Mulan Story Приключения по мотивам мультифильма	
	\$9.99		\$19.99		\$11.99
(PAL) NBA'98 Баскетбол		(PAL) NHL'98 Хоккей		(PAL) Power Boat: Гонки на катерах	
	\$15.99		\$50.99		\$13.99
(PAL) Rosco McQueen Трехмерный аркада от третьего лица		(PAL) Ehrgeiz Драки с героями Final Fantasy		(US) Croc Трехмерная бродилка Для Sony PlayStation NTSC	
	\$35.99		\$9.99		\$25.99
(PAL) Crash Bandicoot 3 Продолжение приключений австралийской крысы		(PAL) Driver Криминальный автосимулятор		(US) Gex: Enter the Gecko Бродилка с фантастической графикой. Для Sony PlayStation NTSC	
	\$9.99		\$20.99		\$9.99
(PAL) Bug Riders Гонки на летающих насекомых		(PAL) Bushido Blade Абсолютно реальные бои на мечах		(US) Coolboarders 2 Сноубординг Для Sony PlayStation NTSC	
	\$38.99		\$19.99		\$25.99
(PAL) G-Police 2 Продолжение известной фантастической стрелялки		(US) G-Police 2 Продолжение известной фантастической стрелялки		(US) Jet Moto 2 Гонки на водных мотоциклах. Для Sony PlayStation NTSC	
	\$43.99		\$34.99		\$19.99
(PAL) Hot Wheels Turbo Racing Гонки на выживание		(PAL) Kurushi Final Продолжение популярной головоломки		(US) Nuclear Strike Стрелялка на вертолете. Для Sony PlayStation NTSC	
	\$35.99		\$9.99		\$19.99
(PAL) Ridge Racer Type 4 Продолжение серии популярных гонок		(PAL) Moto Racer Гонки на мотоциклах		(US) Resident Evil 2 Супер-игра в жанре ужасов. Для Sony PlayStation NTSC	
	\$35.99		\$42.99		\$19.99
(PAL) Spread Freaks Гонки на игрушечных машинах. В комплекте входит расширение «Секретные материалы»		(PAL) X-Files: The Game Приключения по мотивам сериала «Секретные материалы»		(US) V-Rally Самые красивые раллиевые гонки	
	\$46.00		\$19.99		\$23.99
(PAL) Gran Turismo 2 Продолжение известных автогонок		(PAL) Ridge Racer Revolution Гонки		Control Pad Джойстик стандартный	\$89.99
	\$19.99			Concept 4 Racing Wheel Рулевое управление с педалями	\$43.99
(PAL) Skull Monkeys Аркада		(PAL) Ridge Racer Revolution Гонки		Dual Shock Аналоговый джойстик с отдачей	

Заказы по телефону можно сделать с 10.00 до 19.00 без выходных.

Final Fantasy VII остался невыясненным. Попытаюсь четко изложить свою точку зрения: в толковом англо-английском словаре Мюллера (очень рекомендую всем любителям RPG) Rockheart раскрывается как "a nickname of a person with strongly violent and impolite behavior" (думаю, читатели сами смогут это перевести), что скорее может относиться к представителю мужского, а не женского пола. Поэтому авторское Lockheart является, пожалуй, наиболее вероятным вариантом.

С уважением,
Dmitry the 1st Player, г. Мурманск.

PlayStation

Так-то. Все вперед за словарями! Ждем продолжения подобных небезынтересных "исследований", а также следующего письма Ториана, у которого наверняка найдется что сказать по этому поводу.

О любви

Здравствуйте, уважаемая редакция ОРМ!

Открыл №2'2000, я обратил свое внимание на раздел "Rulez", а именно на краткий обзор Final Fantasy VIII. После прочтения этого обзора я поначалу был немножко шокирован (это хорошо, вот Андрей К. просил побольше "шокирующих откровений" — прим. ред.). Придя в себя, я сразу уселся за написание письма. Я заядлый RPG'щик, через мои руки прошло огромное количество игр этого жанра, включая и такой "шедевр" (вы не ослышались), как FF VIII. Может быть, вы со мной не согласны, но я считаю, что FF VIII — лучшая RPG на PlayStation по всем статьям. Может быть, я ошибаюсь, но по крайней мере ее никак нельзя назвать "пустой штамповкой". Это уж слишком. Похоже, что автор либо вообще не играл в FF VIII, либо недостаточно хорошо знает английский язык, чтобы понять всю ее глубину. Не спорю, в FF VIII есть погрешности, в том числе и в сюжете, но их очень мало. Специально для автора обзора объясняю, что сюжет в FF VIII о любви. Удивлены?! Да, о любви Скволла и Риона — главных героев игры — со всеми ее странностями и глупостями. Любовь — вот главная тема FF VIII. Эта игра стала первой RPG, в которой любовь — не побочная линия развития событий, а главная идея развития основной сюжетной линии. Из-за необычности сюжета и пошли разные нападки на игру (в основном, незаслуженные). Просто все привыкли спасать мир от уничтожения, как в большинстве ролевушек, и не думать о серьезных чувствах и взаимоотношениях между героями. Такими были предыдущие игры серии Final Fantasy, но FF VIII другая. Это история похожа на литературный роман о любви с примесью фантастики. Поначалу Скволлу трудно понять чувства Риона, т.к. у него было трудное детство и он не знал любви и заботы, но потом все меняется, и мы видим взаимную любовь двух людей и чувства, свойственные ей: самопожертвование, желание сделать любимого человека счастливым. И такой шедевр обозвали "пустой штамповкой"! Может быть, это из-за большого сходства между седьмой и восьмой частью игры? Но эти сходства — чисто косметические и не имеют никакого отношения к сюжетам. Может быть, то, что я написал тут — бред сивой кобылы (pale horse), но это лично мое мнение.

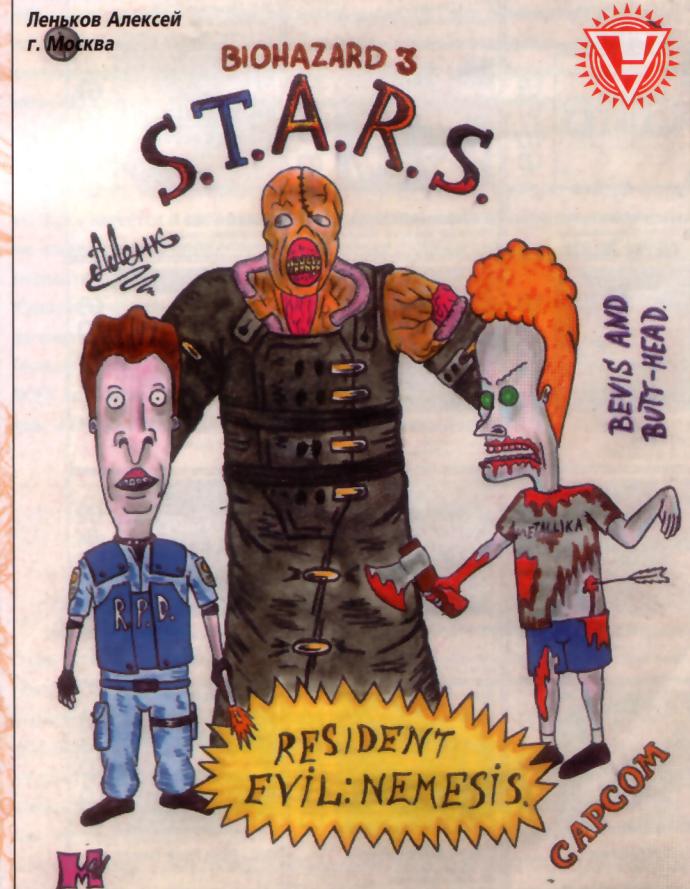
Чайковский Александр Сергеевич, г. Химки.

И вот, собственно, перед нами сюжет. Тот самый, который "о любви"... Люди, вы что, серьезно считаете, что это похоже на литературный роман? Может, конечно, это чем-то (количеством глупостей) смахивает на содержание книжонок (литературным романом это назвать язык не повернется) "для женского пола", коими завалены лотки продавцов подобной продукции, но... И я еще после этого плохо понимаю сюжет! Сам автор письма обронил замечательную фразу о любви "со всеми ее странностями и глупостями". По отношению к тому, что происходит между Скволлом и Риона, это еще очень мягко сказано. Это я бы даже называл одной большой глупостью. Ах да, у Скволла было "трудное детство", и именно потому он такой отморозок. А как же тогда быть с другими персонажами игры, которые тоже "не знали любви и заботы"? Почему они вполне жизнерадостны и веселы? Хотя, конечно, в "топорности" и им не откажешь. Я могу продолжать и дальше, но вы просто постараитесь объективно осмыслить эту "историю любви", абстрагировавшись от своей любимой ролевой игры, и, уверен, при достаточном желании и способности к элементарному анализу вы сами увидите, насколько сквалтурила Square с сюжетной частью игры. Про gameplay'евые элементы и оригинальность я вообще промолчу. А также о том, как приятно следить за "любовной тематикой", каждые три секунды размахивая мечом и уничтожая чудовищно надоедливых оппонентов.

Леньков Алексей
г. Москва



Григорьев Макс
г. Москва



PlayStation

Опять. В принципе, частично я уже высказался по поводу FF VIII в третьем номере журнала за этот год (ну и в полноценном реview, естественно, тоже), но, похоже, покоя мне не дадут. Спешу вас успокоить: в FF VIII я играл, а с английским у меня, в принципе, все обстоит достаточно сносно. Романы, к сожалению, писать на этом языке для меня несколько проблематично, но вот для того, чтобы разобраться в сюжете какой-то FF VIII — в самый раз и даже больше. То, что восьмая Final Fantasy будет "о любви", все были в курсе еще более чем за год до ее выхода. Square это всем рассказала чуть ли не первым делом. Добавив, кстати, что главный герой частично "сплан" с Леонардо Ди Каприо. Это для тех, кто не в курсе.



SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

ACE COMBAT 3

electrosphere





НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ

PLAYSTATION